Наг

(Nagah (3084) 1-56504-348-0)

(версия 1.0)

Перевод:	dariy_mishin (Введение (частично), 1 гл. 3 гл. (частично)), EvilCat (остальное)
Редактура:	
Сборка:	alex56

Уважаемые читатели, доперевод данного текста выполнялся для проекта «Россия в ночи», если после прочтения данного материала у вас остались положительные впечатления, и вы хотите помочь дальнейшему развитию horror-игр в России, то вы можете этому поспособствовать, переведя посильную суммы на счет

410011595065548, в Яндкс-деньгах или на кошелек Вебмани - R595417461885.

Заранее спасибо!

Содержание

ВВЕДЕНИЕ.....3
ГЛАВА ПЕРВАЯ: ВЕЛИКАЯ САГА.....17
ГЛАВА ВТОРАЯ: КОЛЬЦА КОЛЕЦ.....71
ГЛАВА ТРЕТЬЯ: ПЕРВАЯ ЛИНЬКА.....123
ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ: ПРЕДАНИЯ О ПАЛАЧАХ.....228
ПРИЛОЖЕНИЕ № 1: СУДЬИ.....245
ПРИЛОЖЕНИЕ № 2: В ЗМЕИНОЙ КОЖЕ.....258

ВВЕДЕНИЕ

«Who is Nag?» said he.
«I am Nag. The great god Brahm put his mark upon all our people when the first cobra spread his hood to keep the sun off Brahm as he slept. Look, and be afraid!»
– Rudyard Kipling, «Rikki-Tikki-Tavi»[1]

Это мог бы быть самый прекрасный сад на земле за всю историю человечества, если бы он в самом деле находился на земле. Но это не так. Он был совершенством, с которым ни один живой сад, со всеми своими насекомыми и червями, не смог бы сравниться. Этот сад был домом для бриллиантовых, пестреющих всеми цветами радуги птиц, которые порхали с одного изумрудного дерева на другое. Если кто-то зайдёт чуть глубже, то обнаружит там высокую стену из камня духов, которая стояла как непоколебимая скала против изменчивых глубин мира духов, бушующих снаружи. Путник даже смог бы пройти в огромные золотые врата, украшенные искусно выгравированными драконами - но только если бы повелители по другую сторону ворот позволили бы это. Это был Рай, скрытый от посторонних глаз исполинской стеной и охраняемый великими духами драконов.

[1] «Кто такой Наг?», – спросил он
«Я Наг. Великий бог Брахм осенил своим знамением всё наше племя, когда первая кобра раскрыла свой капюшон и заслонила Брахма от солнца, пока тот спал. Смотри. Смотри и бойся!»
– Редъярд Киплинг, «Рикки-Тикки-Тави».

И все посетители этого чудесного сада за последний год покидали этот уголок с одним и тем же страхом в сердце - страхом того, что они будут обречены жить, наблюдая, как эти стены рухнут.

Трое из народа Наг сидели у фонтана в центре сада, расположившись на покрытых подушками скамьях и мягком газоне под сенью пальм. На первый взгляд, наблюдатель мог бы предположить, что они абсолютно расслаблены, даже сонливы, если верить их свободным позам и тихому тону их беседы – но небольшое напряжение в их взглядах и острота в голосах создавали совершенно другое впечатление.

Одной из них была длинноволосая женщина, облачённое в обычную дорожную одежду. Её улыбка была мягкой и обманчиво-нежной, хотя в данный момент она не улыбалась. Второй из них был китаянцем, по крайней мере походил на одного из них. Нечто неописуемое в его облике указывало на иное наследие. Он играл с кольцом в своей брови с тех пор, как сел, уставившись куда-то в сторону от своих коллег, всматриваясь в сад. Последним из троицы был худощавый мужчина с жёстким взглядом, одетый в шёлковый халат. И, невзирая на напряжение, повисшее в воздухе между ними, было бы невозможно найти трёх более близких людей, чем эти трое из Гнезда Течения Ночи.

«Мы одни в этом саду»,- пропела женщина,-»Это странно. Неужели мы и правда единственные Наги во всём мире, которые приходят на Сэша последние несколько дней?»

Мужчина с украшенной бровью погрузил руку в фонтан, зачерпнув воды ладонью, сделал глоток, а затем вытер руку

о свою грудь. «Я не смею думать, что нас осталось так мало»,- вздохнул он,-»но кто может знать точно? Надеюсь, дело не в убывающей луне».

«Я тоже»,- ответила она,- «Но Сэша необходимо иногда засыпать, так что, возможно, всё не настолько необычно». Третий член Гнезда только хмыкнул.

Женщина мрачно уставилась на большую вельветовую сумку, лежащую на земле между собеседниками. «По крайней мере, один из старейшин спит крепко. Он это заслужил».

«Брось, Саджита». Это произнёс обладатель стального взгляда, который смотрел на сумку очень холодно, словно она была наполнена грязью».Ты не убедила нас в том, что он заслужил что-то большее, нежели быстрый укус и ещё более быструю порцию яда».

«Смею напомнить вам, Острие Индры», - произнёс другой мужчина, принимая более прямую позу,-»что вы также не смогли убедить нас в том, что у нас достаточно доказательств для вынесения смертного приговора. Вот почему мы здесь сейчас, опережая на сезон наше время».

«Даже несмотря на то, что это порочит наше имя»,- мягко добавила Саджита.

«Да»,- Наг, именованный как Острие Индры, плавно сменил позу,-»Впервые в наших жизнях, мы оказались припёртыми к стене - печальное положение, мои дорогие. Я выступаю за осторожность и дальновидность. Ты выступаешь за сострадание и милосердие. А Корабль Драконов не желает вставать ни на одну из сторон».

«Не желаю и не стану,»- Китайский Нага, похоже, не был смущён,-»Ты знаешь меня, Инд. Если бы это был кто-то другой, любая цель, всё было бы иначе. Но вот в чём дело. Мы поступим неразумно, если не вынесем это дело перед Сэша до того, как полностью его закрыть.»

«А я считаю, что мы поступаем глупо, вовлекая Сэша в это. Мы есть Судии. Мы есть Палачи. Мы наказываем. Мы не оправдываемся, если только обстоятельства не являются без сомнения экстраординарными».

«А эти обстоятельства такими не являются?»,- Саджита прекратила играть со своими длинными волосами, выпрямив спину и кинув ответный взгляд в глаза Острию Индры,-» Всё, что мы можем сказать, он не является рядовым Кхура. Он живёт уже полее полутора веков - поразительно для его вида. Его мудрость должна быть передана. Он заслуживает шанса на жизнь.»

«Ты слишком доверяешь койоту»,- ответил Острие Индры прохладно,-»Он теряет хватку. Рано или поздно, дурные слова скатятся с его языка и падут на пол, где их найдут другие».

Где-то над верхушками деревьев, под самым охраняемым куполом сада, мягко прозвучал колокол. Трое в едином порыве подняли взгляды к небу, переглянулись и зарделись. Острие Индры поднял вельветовую сумку и бережно забросил себе за плечо.

«Ну что ж, Гнездо»,- мягко произнёс Корабль Драконов,-»сейчас всё решится».

И, с этими словами, трое прошли в Зал Сэши, храня почтительное молчание.

Змеелюди

Человечество всегда испытывало некоторое пагубное восхищение перед змеями. Змеи так непохожи на всё, что люди считают «нормой». Они предпочитают скользить на брюхе, нежели ходить на ногах. Они покрыты мягкой чешуёй, а не мехом или перьями. И они так пугающе молчаливы, лишь изредко издавая лёгкое шипение. Они никогда не моргают и пробуют воздух на вкус своими раздвоенными языками. Они периодически сбрасывают свою кожу, и это похоже, словно они обретают новую юность. К тому же, конечно, они способны убить всего одним укусом. Очень многие культуры считают их наиболее мистическими из существующих созданий. Или персонификацией всех страхов человечества.

И в Мире Тьмы, у человечества действительно есть определённые причины бояться или благоговеть перед змеями (или оба варианта одновременно). У Мира Тьмы есть собственная раса змей, которая может сбросить свою кожу, чтобы принять облик человека. Это создания глубокой мудрости, которые могут убивать с поражающей воображение быстротой и смертоносностью.

В Мире Тьмы есть Наги.

Кто такие Наги?

Хотя оборотни-змеи упоминаются то тут, то там в сказках и легендах по всему миру (в особенности - в Индии), для остальных Перевёртышей Наги - это всего лишь строчка в анналах истории, не более того. Как гласят истории, вер-

змеи были выслежены и уничтожены в ходе Войны Ярости, и мало кто из перевёртышей скучает по ним. Немногие дошедшие до наших дней истории о Нагах описывают их как холодных, равнодушных созданий, у которых даже не было чёткого предназначения в планах Гайи, что характеризовало их как самых малозначимых представителей среди оборотней.

Но истории ошибаются в обоих случаях. На деле, у народа Наг было своё предназначение. И они точно не вымерли. А теперь Дети Змеи сделают всё, что в их силах, чтобы народ Гару и другие Оборотни были уверены в обратном.

В юном мире Нагам был дан приказ следить за остальными Перевёртышами, чтобы те честно и добросовестно исполняли свою работу, порученную им Гайей. Им не было нужды награждать верных служителей Гайи за выполнение своего долга - те, кто исправно служил, уже были достаточно награждены. Но те, кто отворачивался от своих обязанностей, кто не оправдывал оказанное доверие - эти перевёртыши становились целями Наг. Поскольку Нагам был дарован яд, их работой было нести наказание.

К сожалению, даже Наги не обладали абсолютной стойкостью к разложению, и один из них пал перед искушением, возможно, в самое неподходящее время. В результате, Наги оказались неспособны должным образом выполнить свой долг и предотвратить Войну Ярости. И в ходе Войны так много Наг погибли, что когда остальные скрылись в своих тайных убежищах, другие Меняющие Форму поверили в истребление всех Наг.

Однако, Наги отказались позволить подобной неудаче воспрепятствовать дальнейшему выполнению своего долга. Они продолжили безмолвно наблюдать за своими собратьями-перевёртышами, отмечая тех, кто отвернулся от своих обязанностей. Многие из этих преступников со временем нашли свою заслуженную судьбу в когтях своих братьев по виду. И когда кто-то, казалось, счастливо избежал правосудия, Наги были рядом.

Наги не совершенны. Даже находясь на пике своей силы они не были способны наказать каждого нарушителя закона или предателя. Многие перевертыши предавали свои идеалы на протяжении тысячелетий и умудрялись выжить, чтобы посмеяться над этим. В Мире Тьмы правосудие не абсолют. Но Наги отказываются бросить свой долг. И хотя это может казаться безнадёжным делом, они продолжат нести возмездие за самые ужасные грехи до самого Апокалипсиса.

Холодная и тёплая кровь.

Дух истории, центром которой являются Наги, будет несколько отличным от других, которые рассказывают о вервольфах. Истинная история Вервольфов содержит в себе смесь из взрывной, безумной жестокости и безграничного духовного поиска. С другой стороны, история о Нагах будет рассказывать о жестокости другого сорта, о холодной, расчётливой её разновидности, с небольшой поддержкой связанных с похожей темой духов.

Наги - высококвалифицированные профессионалы. По крайней мере, именно к такому идеалу они все и стремятся. Мудрый Наг никогда не позволяет своим личным чувствам

мешать выполнению миссии. Они натренированы делать так мало ошибок, насколько это возможно, а также атаковать с сверхъестественной скоростью и скрытностью.

И хотя Наги и приучили себя никогда не ставить под сомнение необходимость их деяний, они не настолько хладнокровные, как можно было бы подумать. Верзмеи способны испытывать радость и печаль, злость и сожаление. Из-за своей постоянной близости со смертью, Наги научились ценить дагоценные радости жизни.

В этом плане Наги не менее несовершенны, как и другие перевёртыши, которых они взялись контролировать. Они не дают своим страстям взять над собой верх так часто, как это происходит с Гару, но они также проигрывают вервольфам в их благословенной страсти и близких отношениях со своими Родичами. Если честно, они не настолько холодны и безэмоциональны, как Ананаси, но это может вызвать трудности в выполнении своих задач, от которых зависят их жизни. Наги обречены стремиться к совершенству, которого им никогда не достичь - и поэтому они являются восхитительным субъектом для исследования в ролевой игре.

Играя Ассассинов

Требования к персонажам-Нагам совершенно очевидны, и их точно не стоит обделять вниманием. Первое и самое важное, Наги, наверное, хуже всех других перевёртышей подходят для игры в хрониках со смешанным составом группы. Если Нага присоединяется к стае Гару или других шейпшифтеров, такой Нага может смело ожидать ударных отрядов верзмей на порядок рангов выше него и его стаи,

которые придут, чтобы убить такого Нагу и его друзей, причём как можно быстрее. Эта раса намеренно не контактирует с другими сверхъестественными существами, если существует хотя бы минимальный шанс того, что их истинная сущность будет раскрыта. Это не является такой же проблемой в хрониках о хенгейокай, но любой Нага в стае хенгейокай всё равно должен быть предельно осторожен, когда имеет дело с кем-либо, не относящимся напрямую к его стае.

Другая черта верзмей, которая может оттолкнуть некоторых игроков, заключается в бесстрастной атмосфере, окружающей Наг. Наги горят Яростью, но она действует на них несколько иначе. У Наг нет буйных приступов гнева или истерических припадков. Они не пишут поэм о своей бессмертной любви к своим приятелям и не приносят ни священных обетов, ни клятв об ужасной мести. Игра за персонажа-Нагу, это упражнение в тонких проявлениях, в хитрости и коварстве, что подходит не каждому.

Исходя из этого, если самое ценное удовольствие от ролевой игры запрещено в игре за верзмей, то зачем вовсе играть Нагами (или, тем паче, Гнездом Наг)? Ответ прост. Мистика. Те же правила, которые запрещают Нагам включаться в повседневные взаимодействия и мелодраматические линии, даёт верзмеям экзотический, мистический флёр. «Равнодушные» - это довольно личная характеристика, но Наги определённо подходят под принцип «игры по своим правилам», так что это можно взять в качестве образца, от которого можно отталкиваться.

Дальше - больше. Поскольку Наги не взаимодействуют с другими Меняющими Форму, всё хорошо забытое старое может вновь стать новым. Группа игроков за Наг может наслаждаться возможностью взглянуть на народ Гару и других перевёртышей с бесстрастной точки зрения. Поскольку они призваны справедливо судить своих наблюдаемых, Наги иногда могут увидеть добродетели (или грехи), которые упускают из вида другие. Игроки, привыкшие к старым стереотипам вроде «все Теневые Владыки - вероломные и не заслуживают доверия», могут увидеть вещи в совершенно новом свете, наблюдая их с позиции своих персонажей-Наг, которые вынуждены признавать преданность идеалам правосудия и мечтам о мудрой и сильной нации Гару, свойственную целям из числа Теневых Владык. Точно так же, игроки, привыкшие видеть Коракс как доброжелательных и жизнерадостных существ, могут найти новую перспективу, верша суд над Кораксом, чьи разоблачения и подстрекательские действия привели к гибели многих невинных жертв.

Наконец, игра за персонажей-Наг может быть восхитительным упражнением в эмоциональном и интеллектуальном равновесии. Наги придерживаются баланса как идеала, который невероятно трудно соблюдать с тех пор, как Вирм Баланса дезэволюционировал в Вирма-Осквернителя. Перекос в любом направлении - это то, чего надо избегать, это принцип, требующий постоянной дисциплины. Наги должны балансировать между кровопролитием и охранением, между человеческим миром и дикостью. Это довольно философский подход к ролевой игре,

но обладающий своими достоинствами. Исследуя идеалы Наг, можно узнать что-либо нового о том, как они смотрят на мир.

Как использовть эту книгу

Как и другие книги из серии, посвящённой Меняющим Форму, «Наги» предназначены как игроку, так и рассказчику. Важно помнить, что, особенно в случае с Нагами, простое наличие правил, позволяющих создать персонажа определённого типа, ещё не обеспечивает неотъемлемого права играть подобным персонажем в любой хронике по своему выбору. Наги не очень хорошо сходятся с другими, и Рассказчик более чем вправе запретить персонажей-Наг в любой другой Хронике, кроме полностью посвящённой верзмеям. В конце концов, Нага может сделать игру значительно менее приятной для игроков с персонажами, не принадлежащими к Нагам.

Но, как и было сказано, мы надеемся, что эта книга проделает длинный путь и убедит даже самых упрямых игроков, что игра исключительно за Наг определённо стоит некоторых неудобств. Верзмеи, быть может, не очень подходят для кроссоверных хроник, но хроника, вертящаяся вокруг ассассинов из числа Меняющих Форму может оказаться настолько интенсивной и стоящей того, насколько вам захочется.

Глава Первая: Великая Сага - описывает историю Наг с их точки зрения, включая их уникальный взгляд на Войну Ярости и её начало.

Глава Вторая: Кольца внутри колец - касается общества Наг, начиная от их организации и заканчивая их

глобальным распределением и мнением о других шейпшифтерах, а также других сверьхъестественных существах. Хотя Наги не собираются в септы, племена или любые другие группы с численностью более трёх (хвала Сэше), их культурные традиции не менее богаты, чем у любых других перевёртышей, и они могут быть обнаружены везде, где только в них есть нужда.

Глава Третья: Первая Шкура - описывает всю подноготную создания персонажа и все правила, необходимые для выпестовывания законченного, объёмного персонажа-Нагу. Эта глава содержит детали черт, свойственных верзмеям, а также игровые аспекты пород, покровительств, Даров, обрядов и прочих инструментов для игры.

Глава Четвёртая: Песни Палачей - нацелена по большей части на Рассказчика. В ней содержатся советы по ведению игры только по Нагам или по использованию Наг в других коротких хрониках.

Приложение Первое: Судьи - содержит четыре представителя Наг (по числу покровительств), готовых к немедленному введению в хронику, а также несколько легенд о величайших и презреннейших Нагах, когда-либо вершивших правосудие.

Приложение Второе: Змеиная кожа - предоставляет полезную информацию о реальных змеях (особенно о ядовитых), чтобы лучше понять другую половину мира Наг.

Лексикон

Age of Kings (Век Королей) - легендарные времена, когда Наги жили среди людей более открыто, нежели другие перевёртыши когда-либо

*Ahi (Ах**и'**)* - Метис народа Наг

*Ananta (Ан**а**нта)* - «карманные планы» Умбры, используемые Нагами, в отличие от других карманных планов, они переносные.

*Apsa (**А**псa)* - могущественное Воплощение свежей бегущей воды, такой как реки или течения. Отождествляется многими Нагами с индийским Гангом.

*Azhi Dahaka (Аж**и** дах**а**ка)* - боевая форма Наг

*Balaram (Балар**а**м)* - Хомид. При написании с маленькой буквы - указывает на происхождение Наги, с большой - означает человеческую форму

Crown (Царь) - один из местных советников Наг

*Devi (Д**э**ви)* - Гайа, Изумрудная Мать. Иногда скорее обозначает познаваемые аспекты Гайи, которые можно описать, нежели Гайю в целом

Jeweled Pools (Самоцветный пруд) - жаргонное название Змеиных Вод среди молодых Наг

*Jurlungur (Джарлунг**у**р)* - Царь, который присматривает за Австралией и южнотихоокеанским регионом

*Kali (Кал**и**)* - Покровительство Зимы, дарованное для прямых и эффективных действий

*Kali Dahaka (Кал**и** Дах**а**ка)* - форма гигантского змея

*Kamakshi (Кам**а**кши)* - Покровительство Весны, предрасположенное к обновлению и исцелению

*Kamsa (Камс**а**)* - Покровительство Осени, стремящееся к психологической гибкости

*Kartikeya (Картик**е**йа)* - Покровительство Лета, Наги которого наиболее общительны по сравнению с остальными

*Khurah (Кхур**а**)* - остальные перевёртыши, не-Наги. Также этот термин имеет подтекст «наши подопечные» или «наши цели».

*Naginah (Наг**и**ня)* - архаичный термин, обоначающий женщин народа Наг. Более в ходу у посвящённых в тайну Родичей, нежели у самих Наг.

*Nandana (Нанд**а**на)* - Ананта, где происходят Сэша, райский сад, первый среди прочих Ананта, хранящий врата к Кси Ван Чи (Xi Wang Chi)

*Nemontana (Немонт**а**на)* - Царь Наг, ответственный за судейство над европейскими оборотнями.

Nest (Гнездо) - базовая социальная ячейка Наг. Небольшая «стая» из двух-трёх Наг.

*Samskara (Самск**а**ра)* - Обряды народа Наг

*Sannyasin (Санниас**и**н)* - Нага-изгнанник

*Sayidi (Сай**и**ди)* - Царь, наблюдающий за Нагами Африки южнее Сахары

Serpent Waters (Змеиные Воды) - подводные гроты, освящённые и облюбованные Нагами

*Sesha (Сэш**а**)* - правящий совет и высшая форма власти среди народа Наг

*Silkaram (Силкар**а**м)* - по большей части человеческая, но отчасти рептилья форма Наг. Можно сказать, что это эквивалент формы Глабро у Гару

Three Mothers, the (Три Матери) - духи Земли, Луны и Реки, также именуемые Гайя, Луна и Апса (Apsa)

*Vasuki (В**а**суки)* - форма «кобры» у Наг, хотя так могут обозначать и любой вид ядовитых змей

*Vritra (Вр**и**тра)* - Царь Наг, которые вершат правосудие над шейпшифтерами Индии и Азии

*Wani (В**э**ни)* - великие духи-драконы, которые служат высочайшими покровителями Наг, защищающие их секретность и обучающие их Дарам. Их также называют «Короли Драконов» и «Лу Лонг»

*Xi Wang Chi (Кси Вон Ч**и**)* - родной мир Вэни в Умбре

*Yamilka (Й**а**милка)* - змее-Родич из арабских мифов. Это имя носит Царица, которая взяла его, чтобы вершить праведный суд над Средним Востоком и Северной Африкой

*Zuzeka (Зуз**е**ка)* - Царица, надзирающая над обеими Америками

Рекомендуемые источники вдохновения

Фильмы

Сравнительно легко могут подойти фильмы про убийц-террористов и наемных убийц. Секрет заключается в том, чтобы найти среди них что-нибудь стоящее. Фильмы о *Джеймсе Бонде* так же могут служить достойными источниками для хроник по нагам, однако сам Бонд немного легкомысленен, а злодеи из них как правила довольно мультяшны. «*Криминальное чтиво*» – это еще один заслуживающий внимание фильм, но в его атмосфере нет ничего змеиного.

Основное различие между всеми этими фильмами и нагами, в способе достижения результата: люди – наемные убийцы действуют в одиночку, а оборотни-змеи не могут

позволить себе такой роскоши. Тем не менее, вам все равно стоит посмотреть:

«Пес-призрак: путь самурая» – хотя его главный герой и не выглядит как нага, тем не менее, этот филь глубокий взгляд на жизнь наемного убийцы, связанного своим кодексом чести. Так же его стоит посмотреть из-за демонстрации нескольких изощренных методов наемных убийц.

«Наёмный убийца» – хотя в этом фильме и имеет место множество драматических допущений, этот плод сотрудничества Джона Ву и Чоу Юньфата положил начало повальному увлечению боевиками в Гонконге. Это новаторский фильм повлиявший, на множество кинематографистов.

«Ее звали Никита» – этот фильм – классический взгляд на то, почему человек не может рассматривать убийство в качестве основной работы. В дополнение к оригинальному фильму так же стоит посмотреть его американскую версию – *«Возврата нет»* и одноименный сериал.

«Леон» – это история наемного убийцы-иммигранта, особенно примечательный отношениями между главным героем и молодой девушкой, оказавшейся на его попечении, находящимися в центре внимания.

«Каратель» – просто шутка.

Книги и комиксы

«Хитмен» Гарта Энниса и Джона МакКреема – хотя этот комикс «DC» и был завершен, постарайтесь разыскать некоторые его выпуски. Хотя юмор в нем больше подойдет раткин, чем наг, однако в нем содержатся многочисленные

размышления о кодексе наемного убийцы, подвижной шкале морали и о ценности настоящих друзей скрытые за образами опустившимися представителей преступного мира и гиперболизированными сценами смерти.

«Одинокий вол и детеныш» Госэки Кодзима и Кадзуо Койкэ – это классический японский комикс, который к счастью недавно был переиздан в одном сборнике. В этом комиксе рассказывается история ронина, ставшего наемным убийцей, и его ребенка, аккуратно вплетенная в исторические декорации. Приятным дополнением к нему выступает словарь, описывающий различные области культуры феодальной Японии.

«Клинок бессмертного» Хироаки Смуры – как и «Одинокий волк и детеныш» – это самурайская манга (так же доступная в одном сборнике), однако, которая обратилась к фантастике – бессмертные наемные убийцы, непредсказуемые мастера меча и повторяющаяся тема отличия мести от правосудия. Комикс отличают прекрасные иллюстрации и превосходно созданные персонажи.

«Рамаяна» и *«Махабхарата»* – крупнейший эпос индийской культуры – невероятно богатый и прекрасный источник вдохновения хроник по эпохе царей. Адаптация Уильяма Бака (не являющаяся дословным переводом) рекомендуемая в этой книге не столь академическая, однако, она наиболее легка для прочтения западным читателем.

ГЛАВА ПЕРВАЯ: ВЕЛИКАЯ САГА

From underground rose four tall Nagas, like great cobras, the treasure guardians of Earth’s riches; their hoods were flat out; they were hissing and weaving, swaying and spitting fire, turning their red eyes at the people; they were all dressed in jewels and rippling silver scales like moonlight on the ocean’s waves at night. That opening widened, the serpents were one at each corner, and from below rose up a throne carved of stones, and wrought of roots and set with diamonds.

On that throne sat Mother Earth.

– the Ramayana (William Buck retelling)[2]

Слушание

Гнездо Течения Ночи стояло в залах Трибунала Сэши и несколько раз до этого, и с каждым разом этот зал немного изменялся. В этот раз зал был похож на один из тех древних китайских дворцов - просторный, с высокими потолками, с полом, стенами и широкими колоннами из полированного дерева. Зал почти не был ничем украшен, если не считать нескольких надписей на стенах, цитат из свитков Закона Наг.

[2] Из-под земли восстали четверо высоких Наг, как гигантские кобры, стражи сокровищ, скрывающихся в недрах Земли. Их капюшоны были раскрыты, они шипели и извивались, плевались огнём, обращая на людей свои красные глаза. Все они были украшены драгоценными камнями, с мерцающей серебряной чешуёй, переливающейся, как лунные блики на морских волнах тёмной ночью. Когда проход был открыт, змеи оказались в углах комнаты, и из-под земли поднялся трон, высеченный из камня, увитый камнями и усыпанный алмазами.

На этом троне сидела Мать-Земля.

– Рамайяна (в пересказе Вильяма Бакка)

Трое наг, продолжая нести свою ношу, пересекли весь холл и преклонили колена перед широким возвышением у дальней стены. На возвышении стояли массивная скамья и покрытый алой парчой стол, на котором покоились несколько письменных принадлежностей и официальных печатей. За скамьёй стояли Сэша.

Их было девять. Трое сели на скамью в форме людей. Ещё трое, явив свой змеиный облик, свернулись кольцами в устланных подушками корзинах, свисающих с потолка. Остальные трое возвышались на массивных кольцах в образе Ажи Дахака. Кто-то из них носил современную одежду, другие были облачены в пышные наряды королевских дворов давно ушедших лет. Но над головой каждого из девяти, плывя в мягком воздухе, сияла золотая корона.

Гнездо стояло на коленях на жёстком полу, низко склонив свои головы перед Девятью, пока Острие Индры не положил их пленника перед собой. Затем трое подняли свои глаза на девять великих Наг. По знаку одного из троих, в облике Баларам, Гнездо поднялось на ноги. Другой из Девяти, длинная кобра с широким капюшоном, взглянула прямо в глаза Саджиты, стоявшей между своими братьями по Гнезду. В её голове прозвучал повелительный голос:

- Говори.

Она поклонилась.

- Сэша, мы выражаем глубокую признательность за столь скорое предоставление аудиенции в ответ на нашу просьбу. Моё Гнездо и я будем коротки. Причину, по которой мы пришли к вам, можно обнаружить в большой вельветовой сумке, которую вы видите перед собой. В ней находится

старый и довольно талантливый Нувиша по имени Многоликий. Моё Гнездо и я обнаружили его, следящего за нами. Мы тотчас же попытались схватить его, обнаружив, что он является самым умным противником. Приложив немало усилий, моё Гнездо и я сумели временно нейтрализовать его. Прежде, чем прибегнуть к яду, мы смогли установить, что Многоликий давно искал доказательства о Нагах. Кажется, это было что-то большее, чем интуиция, что привело его к моему Гнезду и ко мне. Но как только он начал своё расследование, наши тактики скрытность оказались недостаточными против его навыков. Мы приложим все усилия, чтобы подобный промах больше не повторился.

При подобных обстоятельствах, учитывая, что мы имеем дело с достойный уважения индивидуумом, нам следовало бы поздравить его с отличной наблюдательностью и накинуть ему на глаза Покров Вэни, оставив его так. Однако, наши неоднократные попытки сделать это не привели к успеху. При таком необычном раскладе, мы были бы склонны принести свои извинения умелому преследователю за свою некомпетентность в возможности изменить его память и, увы, убить его, чтобы сохранить секретность нашего существования. Однако, моё Гнездо и я пришли к выводу, что мы не вправе судить столь уважаемого представителя Нувиша. Он не только не совершал преступлений против Дэви, но и его достижения в Её глазах куда выше наших собственных. Он благородный представитель благородного народа, благословлённый не только своими сородичами, но и самой Дэви. Мы не те, кто может решать его судьбу, и мы считаем, что наши попытки судить его будут как

несправедливыми, так и некомпетентными. Поэтому мы принесли его на ваш суд, а через вас - и на суд Вэни.

Поскольку мы проявили своё поражение, обратившись к вам за официальным вмешательством, моё Гнездо и я готовы к собственному слушанию и суду Сэша.

Она замолчала и вновь поклонилась. Девять Наг совета Сэша не сказали ни слова в ответ, но Саджите показалось, что она чувствует молчаливую пульсацию их мыслей, скользящих между ними. Несколько томительно долгих секунд прошли до того, как один из Наг в центре расплёл кольца своего тела, подавшись вперёд, расправив капюшон, словно человек прочищающий горло, и расположил свою огромную змеиную голову на уровне Гнезда. Его голос грохотал в разумах троих как отдалённый гром.

- Крайне редко случается так, что такое образованное Гнездо, как ваше, вынуждено обращаться к нам за принятием решения,- кольца его массивного тела почти беспрестанно двигались, скользили,- это... огорчает нас, поскольку мы думали, что вы должны были получить должное обучение, чтобы подобные ситуации не возникали. Если вам известны наши песни и наши законы, как это должно быть, то подобных колебаний не должно быть.

Корабль Драконов сделал глубокий поклон.

- Мой Сэша,- произнёс он,- мы не считаем наше обучение недостаточным. Наш вердикт заключается в том, что этот случай воистину уникален.

Как только Корабль Драконов замолк, Острие Индры почти мгновенно перехватил инициативу, словно говорил на том же выдохе, что и его брат по Гнезду.

- Если вы пожелаете оказать нам честь и проверить наше обучение, Сэша, то вы сможете установить, в чём мы ошибаемся, и наставить нас.

Трое ощутили от великого Ажи Дахака одобрительное урчание. На лице Корабля Драконов появился намёк на улыбку: они подобрали верный ответ. Очень редко Сэша инициировали подобные испытания, но ни одному из народа Наг не дозволено было оставаться невежественным относительно законов. Если Сэша сочтёт необходимым проверять знания Гнезда время от времени, то это было побуждением для каждого Нага изучать необходимый для них закон.

Один из наг в форме Баларам, мужчина в хорошем костюме, сплёл свои пальцы и слегка придвинул их вперёд.

- Тогда приступайте.

Саджита сделала шаг вперёд.

- В начале,- начала она.

***

Меня зовут Саджита Джадави. Мой отец индиец по крови, из касты Кшатри. Моя мать Родич-британка, дитя Наги, служащей под началом Немонтаны. Я была рождена Кали, и я служу своему Гнезду как учёный.

Вот что известно мне.

Первые Времена

Рождение мира

Слушай.

И было время, когда существовала только невообразимая Пустота. Это было меньше, чем холод, темнота и бездна.

В этой изначальной Пустоте пульсировал хаос, Создатель. Хаос не был Пустотой (что делает его Чем-то, Чем Угодно и Всем), но кроме того не был скован каким-либо определением. Бесконечность, все звуки, вся материя, энергии и формы переплетались вместе в первом великом шторме, и всё возникало тысячи раз, но ничто не длилось дольше одного момента, поскольку Хаос создаёт, но не поддерживает или сохраняет.

После этого, Хаос выделил часть себя, которая стала самостоятельной, саморазвивающейся. Эта часть быстро научилась дорожить Узорами и Формами. Бесконечно она развивала себя, пока не стала чем-то большим, пока не стала ничем, кроме Узора и Формы. Она не могла создавать, но была способна укутывать порождения Хаоса в мягкий шёлк Порядка. Там, где она двигалась сквозь Хаос, за ней оставался след логики, и Сохранение вытянуло твёрдую почву из шторма Создателя. Целую вечность Сохранение собирало потенциал из набитого штормом нутра Создателя и ткало и улучшало свои безжалостно упорядоченные миры.

И это стало проблемой.

Пространство, будучи огромным, всё же имело свои пределы. Пока Создатель продолжал создавать только эфемерные объекты, риска переполнения не возникало. Но после веков чистого Порядка, сплетающего чистый Хаос в твёрдую форму, увы, пространство оказалось заполненным до предела. Не осталось места для нового творения и формирования. Ткачество Сохранения угрожало самому себе чрезмерным давлением.

Хаос, восхитительно свободный от любых волнений, продолжал вращать в штормах свои эфемерные создания, и случилось так, что впервые создание чего-то нового вызывало прекращение существование чего-то устоявшегося. Танец Энтропии начал своё движение, и разрушительные когти Времени глубоко впились во всё сущее. Так родился Уничтожитель, начав своё движение во времени под ритмы, упорядоченные звуки могущественного ткачества Сохранения.

Танец Разрушителя уничтожал всё, чего касался, и позволял даже слабому течению времени брать верх над всем сущим. Создатель никогда не замечал этого, поскольку его бесконечная форма размывалась среди мельчайших долей секунды. С другой стороны, Сохранитель, будучи самосовершенствующимся и сознательным, был недоволен. И был напуган. Его недовольство проистекало из огромных просторов, которые были вновь открыты ему для заполнения. А ужас возникал из-за наблюдения за распадом Узоров, которые он создал и которые долго радовали его.

Сохранитель был слишком занят созданием Порядка из Хаоса Создателя, чтобы дать материи большего восполнения. Сохранителю было интересно, сможет ли он создать Узор такой формы, чтобы Танец Разрушителя не смог бы уничтожить его, или, если нет, то мог бы он создать Узоры, которые могли бы создать собственные Узоры, которые уже не смогут быть разрушены. В этот момент была рождена инновация, и мир стал куда более интересным.

Со временем, Разрушитель узнал другой способ воздействия на созданий Сохранителя. Через случайные

мимолётные прикосновения разрушения к отдельным частям узора, он смог менять создания Сохранителя, делать их несовершенными, таким путём принося непредсказуемость в работу Сохранителя. И хотя это шокировало Сохранителя и огорчало Разрушителя, само по себе это не было ни хорошим, ни плохим фактом. Это просто было фактом.

Вселенная существовала такой целые эпохи, и в течение этого времени, стабильность узоров, устанавливаемая Сохранителем, позволяла жизни процветать.

Дэви, Изумрудная Мать, сплела своё собственное полотно жизни в одном из секторов общего ткачества Сохранителя, и таким образом установила мир, который мы знаем.

Если бы он был оставлен таким, то мир бы прекрасно существовал. Но его не оставили.

В нём были формы, которые Сохранитель создал лучшими, чем остальные. Считая себя очень умным, он сделал их более стойкими, надеясь, что Разрушитель окажется неспособен причинить им вред. Это было наивно. Способность Разрушителя уничтожать была абсолютной. Его танец приносил конец всему. Это было его сутью.

Когда Разрушитель отправил в бездонный колодец Забвения самые прочные артефакты Сохранителя, тот придумал новую эмоцию. Этой эмоцией была фрустрация. Она быстро деградировала в другую эмоцию, гнев, который сподвиг Сохранителя производить совершенно новый вид действий: отмщение.

Веками Сохранитель формировал Хаос, и делая так, Он был способен контролировать всё, что существовало.

Создатель мог то же самое, но был менее капризным, в отличие от Сохранителя. Теперь же его абсолютному контролю был брошен вызов, что было неприемлемо. Он был Сохранителем. Контроль был его сущностью. Если он желал оставить что-то без изменений, оно обязано было оставаться таким. И из этого он сделал оптимистичный вывод: если он может формировать и контролировать Хаос Создателя, то не было причин, по которым он мог быть неспособен контролировать разрушение Разрушителя.

***

Он мог быть прав, Сэша. Если бы вселенная была немного другой. Если бы Сохранитель уже не упустил шанс, кто бы мог сказать, что Порядок не смог бы обуздать Разрушение и подчинить его своей воле?

Но он ошибался.

Когда Сохранитель попытался изменить Разрушителя в своей попытке воздействовать Порядком на Танец Разрушения, он совершил крупный промах. Минус единица не имеет квадратного корня. Даже самый совершенный компьютер не сумеет делить на ноль. Это невозможно. Как только Сохранитель попытался взять Разрушение под свой контроль, Разрушитель набросился на Сохранителя, чтобы сбросить с себя его влияние. Двое объяли друг друга на тысячелетний миг в фундаментальном противостоянии, слишком абстрактном, чтобы здравый разум мог себе это представить.

Что происходит, когда всесокрушающая сила встречается с несокрушимым объектом? В мире, который мы

знаем, мы бы сказали, что это невозможно, что один из них проиграл бы.

Это не было таким случаем, когда Сохранитель и Разрушитель сцепились друг с другом. Никто из них не мог победить, проиграть или свободно расцепиться. Ужас и катастрофические беспорядки, последовавшие за подобного рода борьбой, разумеется, служили Разрушителю гораздо лучше, чем Сохранителю. Не просто королевства, Сэша, но миры, целые галактики взрывались в этом конфликте.

В конце концов, и Сохранитель, и Разрушитель были вынуждены разорвать самих себя на части, чтобы освободиться друг от друга, таким образом становясь двумя новыми, немного более ярко выраженными силами.

Разрушитель восстал как меньшое второе я. Его тёмное отражение, Осквернитель, было неспособно должным образом уничтожать вещи, а только искажать и поражать их коррозией. Хотя Разрушитель мог уничтожить Осквернителя, он сильно пострадал, пока был объединён с Сохранителем. Теперь он боялся вступать в схватку с другим фундаментальным принципом. Вместе Разрушитель и Осквернитель составляли единство, известное как Вирм. В то время как Разрушитель пытался продолжить свою работу и очищать старое, чтобы дать место новому, Осквернитель искажал и искривлял, его целью было не что иное, как привести всю вселенную к точке его величайшей деградации, смерти-в-жизни. Пока Разрушитель набирался смелости, чтобы учичтожить своё собственное отражение, Кали Йюга, век разрушения, только набирал обороты.

Сохранитель, с другой стороны, был разорван по меньшей мере на два отражения, хотя некоторые древние космологические учения предполагают, что их было три. Нам удалось узнать только о двоих: Сохранитель и его тёмное отражение, Удержатель. Сохранитель придавал форму и воплощал эфемерные порождения Хаоса, обеспечивая им длительное существование. Удержатель же, в свою очередь, в своём параноидальном страхе, что все вещи, которые он создаёт, будут уничтожены, старался вызвать абсолютный стазис того, к чему прикасался, предотвращая рост и изменения даже в здоровом, естественном развитии.

Сохранитель и Удержатель, соединённые вместе, образовывали силу, которая среди всех Кхура известна как Вивер или Ткачиха.

Все эти силы имеют множество лиц, разумеется, и множество легионов духов-слуг, но строго говоря все они слишком далеки от нашего понимания. Даже обсуждая «Сохранителя» и «Вирм», продолжая попытки представить себе их истинную беспредельность, мы можем вообразить только четырнадцатое поколение одного из ответвлений истинной силы.

Так сказано, Сэша, и, если я не сказала что-то, что вы хотите оспорить, возможно, нам стоит сократить наш широкий взгляд и обратить взор на что-то чуть более личное, например...

Происхождение Наг

Когда Изумрудная Мать, иногда называемая Дэви, а иногда - Гайа, создала взаимосвязанный Узор жизни, она

сотворила наставников, призванных обучать эти обладающие великим потенциалом формы жизни. Она создала своего первого Меняющего Форму, Моколе, чтобы следить за памятью тех видов, которых она создала ранее, дабы видеть, что работает, а что нет.

Поверхность Земли была наполнена жизнью. Физический мир и идеальный мир духов были едва (если вообще были) разделены. Великие прародители Чешуйчатого Двора правили миром и великий громовержец Моколе хранил память о былом.

В это время, величайшими из духов были Драконьи Короли. В них воплощалось сплетение феноменальных и звериных духов. Они были яростью великих первобытных сил: извержений вулканов, землетрясений и, в большей степени, штормов. Они также были идеалом великих ящеров. Когда титаноподобные Короли Драконов посещали физический мир, земля содрогалась даже от самых мягких их шагов. Тех, кто добивался их расположение, бывал вознаграждён великими знаниями. Те же, кто вызывал их гнев, был обращён в пепел их огненным дыханием или раздавлен лёгким движением хвоста. Мир был упорядочен.

А затем схватка между Сохранителем и Разрушителем потрясла вселенную до основания. Многие миры были мгновенно уничтожены. И хотя Земля не была разрушена, она была катастрофически опустошена.

Короли динозавров, по злому умыслу или по странному капризу кармы, пропали. Немногочисленные члены Двора Чешуи сохранились, но Двор Меха и Двор Перьев восстали и окрепли.

Со временем, физический мир обрёл новое равновесие.

Годы спустя, Дэви поняла, что новый лик мира требует внимания Меняющих Форму.

Чтобы поддерживать природный порядок и чтобы удерживать последующих детей от дурного поведения, первые дети Дэви должны были стать надзирателями, строгими старшими братьями, чтобы вести те расы, которым ещё только предстояло придти в этот мир. Солнце хотело поручить эту работу своему фавориту, Моколе. Кто сможет приглядывать за юнцами лучше, чем старший, больший кузен? Но Моколе был слишком обременён тяжестью Памяти, которую он хранил. Поэтому Солнце, защищая своё единственное оставшееся дитя, решило, что эту задачу должен нести кто угодно, только не Моколе.

Выбор был ограничен. В то время разные виды всё ещё восстанавливались от последствий схватки Сохранителя и Разрушителя, и среди них было не слишком много подходящих животных, из которых можно было бы выбрать.

Дэви предоставила Солнцу огромного ящера с шестью лапами для его благословления, но светило лишь сказало «Это просто Моколе с шестью ногами».

Дэви предложила ему Черепаху, но Солнце ответило, что это плавающий Моколе с панцирем.

Тогда Дэви принесла ему Змею, и оно сказало: «Определённо нет. Это самое нелепое животное, какое я когда-либо видел. Это просто Моколе без ног».

Дэви всё же просила Солнце дать своё благословение. «Мой вершитель наказания будет потомком Змеи»,- сказала она,-»поскольку это не Моколе, а лишь похоже на него, и оно

должно быть подобно Моколе, поскольку Моколе есть моя память. Без памяти не будет знания об ошибках. Без знаний об ошибках не будет верного правосудия. Без верного правосудия ошибки не будут наказаны, а любые ошибки обязаны повлечь за собой наказание, чтобы не дать миру исказиться. Если ты не дашь своего благословения Нагам, то это сделает кто-нибудь другой».

Солнце было озадачено. Оно вновь посмотрело на Змею и осталось недовольным. Это маленькое существо не имело ног. Оно даже не могло отдалиться от него иначе как спустившись под землю. Без ног, у него не было шансов стать достойным стражем законов Дэви, и любое благословение, которое оно могло дать, было бы потрачено впустую. Солнце ушло, и наступила ночь.

В глубоких тенях, отбрасываемых светом Луны, которая появилась как только Солнце исчезло, Змея бесшумно скользила по реке в поисках добычи. Луна с восторгом следила как хитрое, безногое существо питалось, а затем нашло укрытие на дне реки.

Дэви видела, как Луна наблюдала за Змеёй, и спросила: «Дашь ли ты своё благословение Нагам?»

Луна, осведомлённая о своём положении лучше Солнца, с почтением кивнула. В то время как Моколе наслаждались благословением как Солнца, так и Луны, Наги получили благословение только от ночной матери.

Луна видела Змею только в воде, и не осознавала, что Змея также была и земным существом. Способность Наг входить в мир духов работала только когда эти создания были в своих водных планах, называемых Ананта.

Когда Дэви попросила других звериных духов благословить своих новых детей, они узрели змей недостойными и, следуя примеру Солнца, отказали им в благословении.

Был ещё один дух, который предложил своё благословение Нагам. Река заговорила с Дэви, сказав: «Я обещаю змеям поддержку и клянусь, что они никогда не утонут». Сказав так, она обеспечила Наг даром бышать в её водах.

Никто из прочих духов не оказал Нагам честь своими дарами.

Без великих Даров, Наги не смогли бы достойно выполнять свои функции. Дэви уже готова была отбросить змей прочь, всецело, как идею, когда она услышала громоподобный глас Тифона, великого Драконьего Короля штормов, рухнувшего с небес. «Не отбрасывай в сторону это новое дитя, ибо оно одно из нас. Мы дадим этому скромному существу своё благословение. И других ему не потребуется».

После таких заверений со стороны Драконьего Короля, Дэви пересмотрела своё мнение о Змее и оставила Наг как своих карателей. Когда пришло их время научиться Дарам и начать исполнять свои обязанности перед Изумрудной Матерью, первый Нага, благословлённый Тремя Матерями, вошёл в Драконье Царство и предстал перед ужасающими чешуйчатыми покровителями для получения наставлений.

Высокие Драконы, Вэни собственной персоной (частично будучи штормами, а частично - драконами) проживали в громадных пещерах или невообразимых каменных дворцах в своём королевстве Кси Вон Чи. Великие духи всех

змееподобных, крокодилоподобных и ящероподобных посещали Драконьих Королей и Королев, включая Тиамат, Тифона и наших ужасающих прародительниц, чешуйчатых и карающих Фурий. Как лорды и леди самых высоких рангов мира духов, Драконьим Королям оказывалось абсолютное уважение.

Думаю, вы лучше меня знаете, Сэша, что Вэни являются существами как непостоянного, жестокого хаоса, так и пугающего интеллектуального сосредоточения. Меняя одно с помощью другого, или же пропуская одно через другое, они могут быть внушающими благоговейный ужас и повергающими в трепет.

Именно в Кси Вон Чи Драконьи Короли впервые научили Наг быть ядовитыми. Змеиный Народ знал и до сих пор знает, что наш яд - это знак почёта, метка нашего статуса мудрых судей и смертельных убийц. Самое важное, чему обучают юных Наг после их первого изменения - никогда не полагаться на яд. Поступая так даже изредка, Нага показывает себя неумелым ассассином и приводит к тому, что очевидный почерк в цепочке мёртвых Кхура, остающейся после нас, является грубым нарушением протокола, и самые умные среди наших целей могут сложить кусочки мозаики воедино, приходя к результатам, которые можно охарактеризовать как... прискорбные. Вэни даровали нам яд как символ нашего положения ликвидаторов на службе Дэви, а не как основной инструмент наших обязанностей палачей.

Драконьи Короли хорошо обучили первого Нагу. Но у этого были свои недостатки. В обучении было столько знаний, которые должны были постоянно храниться в разуме,

что Память наших прародителей, Моколе, должна была быть принесена в жертву. Наги до сих пор имеют поразительно глубокую память, но мы были вынуждены чем-то поступиться. Как сторожа, охотники, судьи и палачи над Кхура, мы были обязаны знать такие вещи о других Меняющих Форму, что они бы убили нас за них в мгновение ока, включая имена потерянных Видов и некоторые величайшие секреты Бастет. Большинство из нас больше не имеют доступа к самым глубоким омутам Памяти, которыми обладает Моколе, но когда мы пересекаемся с Кхура, то наша память становится действительно глубокой, открывая свои потаённые омуты.

Когда Наги вернулись из Кси Вон Чи, почти четыре тысячи лет назад, они осели ненадолго в Индийской Долине, к северу от того места, которое сейчас называется Бхарат или Индия. После взращивания своих Родичей, они распространились по всему миру, дабы продолжать присматривать за Кхура. Наши предки, когда предоставлялась такая возможность, поселялись близ воды, в основном около рек, но, поскольку того требовал наш долг, их можно было найти и в пустынях, и в джунглях, и в лесах, в болотах и на равнинах. Везде, где действовали Кхура, были и Наги, чтобы наблюдать, судить и наносить удар, когда это необходимо, чтобы поддерживать порядок среди Меняющих Форму.

Импергиум.

Когда Гару решили контролировать численность людей, уменьшая количество стада, они полагали, что эту идею

обязательно поддержат остальные Кхура. Когда только Раткин и Апис оценили их усилия, Гару стали угрюмы и сердиты. Их решение держать человека на своём месте не просто с трудом укладывалось в понятие обязанностей и ответственности, отведённых им в замысле Дэви, но вообще не имело ничего общего с их ролью Воинов Дэви. Я считаю, что они пришли к этому решению из злобности, из своего невежества и потому, что они наслаждались ощущением власти над более слабыми существами. Даже тогда, когда мир был юн, Гару были самыми проблемными детьми среди всех перевёртышей. Если бы мы были более проницательны, то организовали бы свой Импергиум над самими Гару. На каждого одного отступника из прочих Меняющих Форму, которых наши предки были вынуждены отсеять (среди ВСЕХ остальных видов ВМЕСТЕ ВЗЯТЫХ, от Апис до Рокеа), приходилось казнить до троих Гару. И все нынешние Гнёзда согласны с тем, что нам следовало быть более строгими судьями. Это не будет для вас новостью, Сэша, если я скажу, что Гнёзда Наг в наши дни постоянно шепчутся о том, что слишком многие наши предки были снисходительны и небрежны по отношению к безграничному невежеству Гару.

Мы сочинили смягчающие обстоятельства, чтобы оправдать их ошибки. От солдат ожидают, что они будут умирать за своё дело, и те из них, кто желает умереть, защищая других, всегда будут награждены изрядной долей снисходетельности со стороны тех, за кого те умерли. Это до сих пор актуально среди солдат современного мира. Они называют это «увольнительными» или «отпуском на берег». Тяготы битвы отражаются в проявляемой халатности: чем

тяжелее сражение, тем более терпимыми становятся власти к воинам. Наши предки дали Гару бОльшую свободу действий до того, как на них падёт наказание. И мы вместе с остальными Фера до сих пор страдаем из-за их стремления прощать.

Оглядываясь назад, нам кажется, что картина должна была быть очевидна, а потому предотвратима. Правители Гару, всё ещё храня запал великих битв, должны были стать враждебными, жестокими, опьянёнными своей властью. Слуги Осквернителя были довольно редки в те дни, оставляя в кровавых руках Гару слишком много времени. Когда Волкам стало скучно, другие создания Дэви стали лёгкой добычей. Со времени, мелкие прегрешения стали крупными грехами, и проступки лидеров распространились среди стай, а через них - и на все племена. Наги некоторых регионов придерживались более агрессивных методов надзирания над своими подопечными, чем их братья и сёстры. Наги Африки и Чистых Земель гораздо более строго придерживались своих дхармических обязательств, чем их европейские коллеги. Тогда ещё не было Сеша, а потому не было системы единых стандартов, по которым Наги могли бы вершить правосудие над Кхура за их прегрешения. Предполагалось, что это будет интуитивно понятно, но, как это часто случается, задумка не сработала.

Наблюдение за Кхура - это не всё, чем занимались наши предки. Обязанности верзмей редко приводили их к конфликтам с людьми, давая Змеиному Народу большую свободу, чтобы взаимодействовать с ними в конструктивном ключе. Интерес Наг к танцу и искусству зародился очень

рано. Всякая культура, в которой у нас был Родич, открывала для себя игру на барабанах, и из барабанного боя рождалась музыка, которая, в свою очередь, породила танец. Поначалу Змеиный Народ в шутку называл себя Танцорами Дэви, но когда любопытные Кхура начинали выискивать вокруг и задавать неудобные вопросы, это стало обычным ответом. Ничто не указывало на то, что настоящие функции Наг среди Кхура были распознаны, но некоторые особо смышлёные из них (Камазоты и Моколе - точно, Коракс - возможно), скорее всего, сложили два и два. Но в наши дни только хенгейокай знают, что мы всё ещё живы. И пока они не распространяют повсеместно знание о нашем настоящем месте в задумке Дэви, мы позволяем им жить с этим маленьким секретом.

Противоположная точка зрения.

Очень легко, Сэша, осуждать Гару за Импергиум и утверждать, что мы были очень заняты ликвидацией их за предательство своих обязанностей. Думаю, мои собратья по Гнезду находят очень трудным признать, что Импергиум не был отступлением Гару от своей роли воинов. Как и для Моколе не является предательством своих обязанностей в качестве хранителя памяти сражение против врагов Дэви. Разве перестали вервольфы биться с противниками Дэви? Или обратили свой долг не на ту цель? Нет. Они отбраковывали стадо, в точности как умные люди в наши дни отбраковывают стада оленей, не допуская, чтобы остальные олени голодали.

Я считаю их грехом не то, что Гару основали Импергиум, но то, что они не позволяли Раткин помогать себе. Если бы

Гару и Раткин действовали сообща, вместо того, чтобы вгрызаться в глотки друг другу, тогда, возможно, мы могли бы так же иметь города, медицину и искусство, но не такое удушающее количество людей в мире. Я не защищаю расу Гару, но считаю, что называть Импергиум источником всех болезней - это суждение современной личности с современной обидчивостью.

Так наказали ли наши предки стольких многих, как заявляют мои собратья по Гнезду? Я уверен, что я не знаю. Меня не было там.

– Острие Индры

Во времена Импергиума Наги мирно взаимодействовали с людьми чаще, чем любой другой вид Оборотней, кроме Апис, и преимущества этого оправдывали риск. Хотя уменьшение человеческого стада было скорее задачей Раткин, Гару сделали эту задачу своей. И мой собрат по Гнезду верно заметил это. За исключением некоторых отвратительных случаев, которые скорее всего были свидетельством влияния Осквернителя, это не было делом Наг, переползать дорогу Импергиуму. Это было и остаётся ролью хищника - сдерживать популяцию животных-жертв, а люди пока не перестали быть добычей. Время от времени мы наказывали Волков, которые совершали злодеяния против человеческих племён, особенно тех, среди которых ходили Родичи Наг. Помимо этого, мы уделяли мало внимания на Импергиум, если обращали вовсе.

Более любопытно то, что, хотя наши змеиные Родичи пугали людей тысячелетиями, истинный Нага редко

терроризировали человечество. Поэтому мне удивительно, почему Делириум происходит с теми, кто видит нас в форме Ажи Дахака, ведь эт наследие памяти предков, но откуда она проистекает?

Век Королей.

По большому счёту, это был период нашего мирного и открытого сосуществования с человеческими сообществами в Индии, который стал тем, что мы можем назвать Золотым Веком Наг. И хотя некоторые Кхура, в особенности Гару, презирали нас за это, большинство современных Наг приходят к выводу, что это было в точности то, что наши предки чувствовали должным делать. Многие Наги продолжали обосновываться в диких джунглях вне городов, но большая часть наших предков приветствовала слияние с людьми, многим из которых было чем поделиться с нами, в частности, их разнообразным искусствои и другими элементами культуры. Кроме того, это был эффективный метод наблюдения за Апис, Раткин и Гару.

По всей Индии Наги не скрывали своей сущности. Наши предки меняли форму перед избранными союзниками без страха и стыда, и так мы вошли в человеческие легенды как мудрые учителя, духовные наставники и посредниками между людьми и духами. Я слышала, что в момент введения кастовой системы, Наги были сразу же отнесены к двум высшим кастам: жрецам Брамин и воинам Кшатрия. Наше проникновение в круги власти было остановлено и ожидало руководств от Силаппадикарам, о котором я поведу речь далее.

Другие перевёртыши, в частности и по большей части Гару, открыто осуждали наше благодушное участие в развитии человеческой культуры. Нас обвиняли в предательстве Гайи и своих змеиных Родичей, но ничто из этого не было правдой. Наши предки никогда не забывали и не предавали своих священных обязанностей перед Изумрудной Матерью, и наши Родичи-кобры в Индии были почитаемы так же, как и мы. В этом не было конфликта интересов, который бы возник у Раткин или Гару, реши они действовать схожим образом. Именно Гару всегда выходили вперёд, чтобы выразить нам своё презрение за приобщение к благам цивилизации. Они называли нас, помимо прочего, Любовниками Ткача, что было нелепо. Змеиный Народ всегда почитал истинную Триаду (Создателя, Сохранителя и Разрушителя) и игнорировал тёмные отражения в виде Осквернителя и Удержателя.

И снова наша функция среди остальных перевёртышей стала проблемной, когда Гару и некоторые члены остальных видов Меняющих Форму попытались обвинить нас в отступлении от наших обязанностей… и осознали, что они не имеют представления, в чём лежит наш долг перед Дэви. Были ли мы действительно танцорами Дэви? артистами Дэви? Храмовыми проститутками Дэви? Были Кхура, которые верили во все эти предположения, но в итоге они вынуждены были признать, что не знают правды. Они не могли спросить духов, поскольку духи имели с нами мало общего, если Вэни не приказывали им этого. Те Кхура, что имели наглость спросить Вэни о наших делах, также получали категоричный отказ и либо облиты гневом, либо сожжены дотла, в

зависимости от настроения Драконьих Королей и тона вопрошающего. Наши двоюродные братья, Моколе, знали, что мы не выполняем те же задачи, что и они. И они были достаточно мудры, чтобы выяснить наше место в общем замысле. По крайней мере, они были весьма осмотрительны, чтобы не рассуждать об этом вслух.

Кала

Первые Наги, те, что отправились в Кси Вон Чи, чтобы обучаться у Драконов-Королей, неофициально выбрали своим лидером Кала, избранника Вэни. Именно он был тем, кто повёл Наг к слиянию с людьми Индийской Долины.

Кала был (и остаётся по сей день) признан одним из самых мудрых и самым умелым Нагой из когда-либо дарованных нам Тремя Матерями. Под руководством Вэни, Кала зарекомендовал себя как искусного тактика, могучего мистика и великолепного ассассина. Когда Наги вернулись из мира Драконов-Королей, они все взирали на Кхала как на своего лидера, что, если верить легендам, ему не нравилось. Если другие Наги обращались к нему за советом, он охотно его давал, но при этом всеми силами старался не стать тем, кем называют его по сей день: Королём Наг.

Кала - герой культурного наследие Змеиного Народа. Легенды о нём, будучи поражающими воображение, имеют в себе зерно истины, и Наги находят эти сказания очень вдохновляющими. За свой невероятно долгий срок жизни Кала судил многих Кхура, вступая в состязательную схватку с тему, чей потенциал превосходил величину их преступлений и убивал остальных со всей возможной сострадательностью.

Он также был ярым врагом ракшасов, использующих иллюзии демонов, наводнивших Индию, и многие истории о Кала повествуют о том, с какой смекалкой он уничтожал своих противников, проникая взглядом сквозь из обман и хитрости.

И хотя истории о смерти Кала не существует, есть свидетельство того, что он покинул цивилизацию и стал Санниасин, отрёкшимся, вскоре после вторжения в Индию Александра Великого. Есть среди Наг те, кто предпочитает думать, что он был отозван обратно в Кси Вон Чи, где Драконы-Короли сделали его одним из своих лейтенантов, но большинство считает, что он либо погиб в Войне Гнева, либо вернулся в цикл Дэви естественным путём.

Помимо всего прочего, совершённого им, Сэша, Кала установил прецедент среди Наг, когда они признавали одного из них своим фактическим правителем. Король, на самом деле, слишком сильное слово, но им проще всего выразить идею, что кто-то следит и направляет за другими. Король Наг никогда не правил, в привычном значении слова. Это управление всегда было более мягким, скорее походя на советы и рекомендации. Король Наг скорее был похож на серого кардинала, который, вместо того, чтобы навязывать свою волю, подталкивал события к определённым итогам. Те же стратегии в управлении позже стали одним из наиболее могущественных инструментов Наг в выполнении своих обязанностей перед Дэви.

Кала был слишком занят вынесением справедливых суждений врагам Дэви (и превращением в легенду), чтобы играть роль Короля Наг дольше, чем первые несколько

десятилетий, и, таким образом, свершения в период ранней истории Наг стали ответственностью его «преемника».

Силаппадикарам.

Официальный титул Короля Наг открыл дорогу новым силам, чтобы направлять Змеиный Народ, и новый Король Наг направил сущность своего народа такими путями, какие даже в голову не приходили Кала. Силаппадикарам был сенсуалистом, танцором и непревзойденным манипулятором. Но что важнее, у него было чёткое представление того, к чему он стремился привести свой народ.

Змеелюди – чувственная раса, и они были такими с самого своего сотворения. Это было одно из благословений, дарованных им Матерью-Рекой, которая научила Наг наслаждаться ощущением того, как течение воды обтекало наши гибкие чешуйки, когда мы скользили через водную гладь. Это всегда было приятным аспектом жизни для нашего вида, хотя и никогда не было особенно важным. Силаппадикарам, будучи мастерским стратегом, стремился обратить все врожденные особенности Наг в силу, которую бы мы могли использовать для получения превосходства. По предложению своего нового Короля, наши предки стали использовать танец, поэзию и другие искусства как инструменты формирования своего собственного места среди людей, в чьём обществе они часто пребывали. Оттачивая искусства и расширяя познания своей культуры, они начали обучать им людей, покровительствуя и развивая их культуру. Так, например, в Индии мы учили танцу и создали дисциплину Йоги.

Таким образом мы совершали короткий скачок к вливанию в существующие структуры власти везде, где мы жили.

Силаппаликарам считал (и я считаю это фактом, а не предосуждением, Сэша), что Три Матери создали Наг более сильными, мудрым и знающими, чем люди, по множеству причин, не последней из которых являлась возможность направлять человеческую расу к просвещению и утонченности, вместе с тем уводя людей от варварства. Видимо, это было заложено в природе Змеелюдей – тяготеть к высоким позициям и лидерству в человеческом обществе, где они живут.

Поскольку такие лидерские позиции обычно сопровождаются дополнительными бонусами в виде комфорта и роскоши, было нетрудно убедить Наг проложить путь в спальни, кабинеты и залы власти. Наги уже были членами высших в Индии каст: Брамины, которые изучали и распространяли Веды и сопутствующие ритуальные практики; Кшатрии, которые были мастерами воинского искусства и стратегии. Из этих позиций Змеелюди быстро влились в королевские структуры власти страны.

Это был оглушительный успех. Под руководством Наг цивилизация Индийской Долины стала процветающеё нацией в центре важных торговых путей. Шелка, золото, ароматические масла и редкие специи проходили через Индию, и многие из этих богатств оказывались в руках царственных Наг, которые знали толк в подобных предметах роскоши. В течение трёх поколений мы добились не только того, что облик Ажи Дахака стал символом королевской

крови по всей Индии, но и того, что наличие в жилах крови Наг стало признаком благородного происхождения. Веками (до Войны Ярости, если быть точным), куда бы ни приходили Наги, символ змеи (или дракона, в областях, где змеи казались слишком… приземленными) становился символом мудрости, утонченности и лидерства.

В течение Века Королей были времена, когда Наги, ввиду своей роли правителей, оказывались вовлечены в конфликт с Раткин. Крысиный Народ испытывал потребность прореживать человеческое стадо, люди, в поисках защиты, обращали взор на своих правителей, и правители, которые почти всегда в то время были Змеелюдьми, оказывались в неудобном положении. Ведь Раткин не просто не игнорировали свои обязательства перед Деви, но, напротив, чётко следовали своему долгу. И хотя ничто не указывает на возникновение прямой вражды между нашими предками и Крысиным Народцем (по крайней мере, в Индии), я думаю, что будет справедливо сказать, что Раткин, которые слишком часто приносили эпидемии и голод в страны, где правили Наги, нередко подвергались очень жёсткому и почти жестокому суду. Я не верю, что двойные обязательства наших предков (перед Деви и перед своими людьми) когда-либо становились причиной откровенно неэтичного поведения, видимость нарушения приличий всё же вызывала те же проблемы, что и действительное нарушение приличий. Этот факт послужил причиной того, что мы держались на дистанции и не сближали наших отношений с Раткин.

В то время как Наги старались делать всё, что было в их силах, дабы отвергнуть Раткин, Апис, напротив, были очень

большим соблазном. Апис, часто именуемые Свахами Деви, следили за популяцией людей и следили, чтобы романтические чувства образовывали правильные пары и, впоследствии, надлежаще семьи. Очевидно, что те общества, за которыми следили и ухаживали Апис, были более здоровыми, чем те, которых заботливая рука не касалась. И Наги, как цари людей и судьи Кхура, имели весомые причины не вступать в конфликты с Апис. Разумеется, до тех пор, пока они добросовестно исполняли свои обязанности на территории Наг. Доподлинная суть отношений наших предков с Апис остаётся неизвестной. Учитывая, что Народ Быков (Auroch People) был полностью уничтожен в ходе Войны Ярости, этот момент остаётся неясным.

Хотя Век Королей был явно превосходным во всех отношениях временем для наших предков, он также требовал от них много само-дисциплины. Исторические источники того времени, написанные нашими предками на Санскрите, рассказывают, что они не желали отказываться от своих обязанностей, как от долга перед Деви, так и перед своими подданными. В то время как жизни большинства Кхура того времени были довольно просты, многие Наги были вынуждены заниматься делами, связанными со своим положением в обществе, в течение дня, по ночам же ускользая речными дорогами, дабы исполнить обязательства относительно оборотней. Это было очень изнурительным, но вместе с тем очень благодарным трудом. Как же, Сэша, это могло быть иначе?

Миграция.

В разгар Века Королей королевств было меньше, чем королей. Силаппадикарам объявил, что Нагам следует отправиться за пределы Бахрат. Наши подопечные, Кхура, распространились по всей земле, и мы, дабы впредь должным образом выполнять свои обязательства перед Тремя Матерями, должны были последовать за ними. Кроме того, там были страны, которые, как и Индия, взывали к нашему мудрому руководству.

Некоторые считают, что Сиаппадикарам призвал к миграции по большей части исходя из стратегических резонов: иметь так много Наг, сконцентрированных в одной области, могло повлечь за собой катастрофические последствия. Но на подобное решение имелось более одной причины, и самым важным среди них можно назвать необходимость в должном исполнении нашего долга в качестве судий и палачей.

Многие небольшие королевства Наг оскудели, а Змеелюди больших царств начали постепенно покидать свои дома, отправляясь в другие земли. Многие из них осели на Среднем Востоке, где Царицей стала Ямилка (Yamilka) и где они сражались с персидскими магами песков и их слугами-джиннами. Другие обнаружили Египет и были привлечены его продвинутой культурой и прекрасной рекой. Я думаю, что многие из нашего народа быстро стали желанными гостями там. Иные отправились на Крит, где уже существовала процветающая цивилизация, хотя они обнаружили там большое количество Гару.

Те из нас, в ком было много авантюризма, отправились через океан, оказавшись в таких далёких местах, как Австралия или Чистые Земли (Pure Lands).

Неожиданно большое количество Змеелюде отправились в англию и Ирландию. Там они не могли существовать так же открыто, как в Бхарате, но и в этих землях они процветали, вливаясь в королевские дома, насколько это им позволяли Гару. Англия того времени и рядом не стояла с тем уровнем цивилизации, которого достигла Индия, но наши предки приняли этот вызов. До наступления Войны Ярости королями и королевами Ирландии, Шотландии, Англии и Уэльса были несколько Родичей. Чёрные волосы с зелёными глазами в Уэльсе и с чёрными глазами в Ирландии до сих пор остаются внешними признаками крови Наг.

Миграция была, учитывая всё это, весьма успешной. Гордый народ Змеелюдей распространился по миру и оставил жизнеспособных Родиче везде, где ступала их нога. Наши предки считали тот период очень многообещающим. Но что Силаппадикарам не мог предвидеть, так это катастрофическую синхронность эмиграции. Численность индийских Наг значительно уменьшилась, а Верзмеи, рассеявшиеся по миру, не имели достаточного времени, чтобы увеличить свою численность на новом месте, а потому не были готовы встретить грядущую беду. Из почти повсеместно встречающихся в Индии мы стали редко встречающимися по всему миру. И в этом лежит причина наших бед, ибо спустя несколько веков пришла…

Война Ярости

Должна признать, Сэша, что моё обучение в этой части истории далеко от совершенства. Согласно многим нашим легендам, Война Ярости пришла гораздо позже Импергиума, когда человеческая цивилизация находилась в полном расцвете своего величия. В то же время рассказы многих Кхура утверждают, что Война Ярости произошла вскоре после окончания Импергиума, до Египта и Спарты. Я не могу узнать истину, но могу предположить, что эта Война не была похожа на войны людей, которые начинаются и заканчиваются с объявлениями, но скорее похожа на войну Гару, которая бушевала с самого зарождения мира и никогда не заканчивалась.

Вот та история, что известна мне:

Когда разъяренные Волки вторглись в Бхарат, Золотой Век империи Наг пришёл к своему скоропостижному завершению. В Индии Кхан (Khan), Макара Моколе, несколько Апис и Камазоров (Camazorz) вместе с людьми, ведомыми Нагами касты Кшатриев, пытались дать достойный отпор недостойным Гару. Апис, Камазоры и Раткин, будучи не самыми искусными бойцами, не могли тягаться с Гару в боевой мощи. Они несли огромные потери в самом начале войны и не сумели оправиться от такого удара. Однако, Кхан, Моколе и Наги были более сложной целью. Мы заставили вервольфов страдать за каждую отнятую ими на нешей территории жизнь. И хотя наша численность была уменьшена, мы сумели отбросить Волков. В Индии нам показалось, что мы если не выиграли Войну Ярости, то по крайней мере достойно выдержали её. И мы держались за эту

мысль. Во всех остальных местностях, Змеелюди были раздавлены, растерзаны и сражены мародёрствующими Гару.

Или они очень хорошо спрятались. Воды предоставляют нам надёжное убежище. Гару считают себя равными любому из нас, и на земле, один на один, в прямой схватке, если мы зажаты в угол и наш яд растрачен, это было бы правдой. Но даже стая опытных Гару сильно рискует своей коллективной жизнью, если вторгается в наши Ананта, располагающиеся в сотне футов под водой, где хотя бы один из нас (не говоря уже о целом Гнезде) терпеливо ждёт их в облике Ажи Дахака с полными яда зубами. Но даже в этом случае, так или иначе, я считаю подобные утешения довольно неубедительными. Наши предки гибли в Войне Ярости, и гибли сотнями.

Как только война началась, почти не существовало способов исправить ситуацию. Иронично, что мы были призваны наказывать высокомерие Гару, но когда они восстали против всех остальных Меняющих Форму, мы больше не могли действовать скрытно, лишившись своего преимущества. Казнить или ликвидировать одного отступника (даже если это могущественны Гару) не так трудно для Наг. В конце концов, мы были созданы для этого. Мы всю жизнь оттачивали искусства отнятия жизни у целее напрямую или опосредованно. Значительная часть того, для чего были созданы Наги, включает в себя скрытное устранение Кхура-отступников, не создавая ни волнений, ни страданий. Мы прекрасно знаем, как преследовать жертву, обрушивать репутацию, устраивать несчастные случаи и свергать тиранов и преступников. Однако, методы Наг, эффективные сами по себе, требуют стратегии и тактики. И,

кроме того, времени на подготовку. Встречаясь на поле боя стая за стаей с готовыми к схватке Гару, объединенными яростью и неистовством, играло против нас и наших сильных сторон, что объясняет, почему так много представителей нашего вида погибло, несмотря на серьёзную подготовку и Дары могучих Драконьих Королей.

Последствия Войны Ярости.

Другие Меняющие Форму понесли куда большие потери в Войне Ярости, чем мы, хотя мы и были среди основных целей Гару. Они, кажется, припасли особую порцию ненависти для тех из нас, кто отказывался делиться нашими секретами. На заре войны мы казались самой лёгко мишенью среди всех Пород, а наше открытое существование и наша тяга к роскоши и комфорту давно были источником негодования Гару. В их глазах мы были щёголями и денди, изнеженными снобами, эстетами, любовниками люде, теми Меняющими Форму, которые были созданы сидеть на тронах и вести образ жизни королевских особ. И хотя многое из их слов было правдой, всё это не имело отношения к исполнению наших обязанностей перед Триадой или перед Деви и, во всяком случае, совершенно их не касалось.

Когда стаи разъярённых Гару начали вторгаться в замки и дворцы верзмей, нападая на нас и наших Родичей, Гару очень скоро обнаружили, что мы, вопреки их ожиданиям, оказались не столь удобной целью. Они очень сильно недооценили нас. По крайней мере, сначала. Легенды Наг имеют несколько упоминании об искусных верзмеях, которые в одиночку сражали целые стаи дерзких молодых вервольфов.

Но многие ли могут похвастать подобным? Мы дети драконов, и Вэни щедро одарили нас. Нельзя игнорировать силу нашего яда, как и наши навыки во владении оружием. Например, в Индии наши предки часто прибегали к использованию лука и стрел, отнимая у Гару значительное превосходство в сокрушительной силе при сражениях на коротких дистанциях. Другим преимуществом, которое мы часто использовали в Войне Ярости и ещё чаще в нынешние времени, стали разнообразные тактики сражения Гнезда. Гару обычно считают, что превосходящее количество означает превосходство над противником, и они используют своё огромное количество наиглупейшим из всех возможных способов. Наги использовали взимозависимость. Каждое гнездо придерживалось и действовало, исходя из самых сильных сторон каждого из членов и беря во внимание слабости каждого. Так, Гнездо из трёх Наг могло одолеть Стаю из четырёх Гару. К несчастью, это был один из немногих уроков, который их твёрдые лбы смогли усвоить.

Гнездо из трёх Наг не могло противостоять Стае из восьмерых волков. А к концу войны мы сталкивались с боевыми стаями из двенадцати, шестнадцати или даже двадцати Гару. До наступления Войны Ярости, совместные странствия нескольких Гнёзд были весьма редким явлением среди нашего народа. Наги попросту не склонны к путешествиям в таких количествах, поскольку в этом не было нужды. В те дни Гару имели преимущество в виде большого количества своих членов. Мы такой роскошью не обладали никогда.

Волки были в бешенстве из-за того, что мы «посмели» дать отпор, и довольно прямо заявили, что они намерены стереть нас с лица земли. Они взывали к помощи каждого духа, прибегали к помощи каждого смертельного фетиша, проводили самые разные ритуалы, до которых могли дотянуться, чтобы уничтожить нас. Против большинства Кхура Война Ярости велась из высокомерия, но против Наг (и отчасти против Гронд (Grondr)) она скорее велась из соображений вендетты. Гару проводили довольно целенаправленную кампанию против нас, направляясь в земли, которые могли бы оставить нетронутыми, только чтобы вести войну против Змеелюдей. И, к сожалению, это сработало. В конце концов, мы должны признать, что они являлись Воинами Гайи. И Она сотворила их достойными этой роли.

В тех регионах, где Наги и Гару когда-то сосуществовали бок о бок, Наги были полностью истреблены. Наш народ в Европе был уничтожен почти полностью. Фианна были особенно кровожадны, не зная покоя, пока не уничтожили всех до единого Наг и всех змеиных Родичей в Ирландии, стерев все упоминания о некогда богато культуре в этих землях.

Европа и Центральная Азия, в частности, находились в особенно бедственном положении. Везде, куда бы ни пришли Волки, Наги терпели сокрушительные поражения, если не были истреблены полностью. Только в тех местах, которые Гару считали неудобными для себя (океаны, джунгли, пустыни), мы оказывались не затронутыми войной. Наш народ выжил только потому, что наши территории

простирались через большое количество очень разнообразных регионов. Если бы наша территория была столь же узкой, как у Грондр, мы тоже были бы полностью уничтожены.

Нетрудно представить себе всю глубину нашего стыда, когда мы обнаружили, что вина за эту трагедию лежит, по большей части, на одном из нас.

Как бы нам этого не хотелось, мы не можем отрицать существования этого чёрного пятна в нашем прошлом. Есть история, которую безжалостно вдалбливают в головы юных Наг, и сейчас, Сэша, я поведаю её вам.

Слушайте.

Воды окрасились красным

Через несколько поколений после того, как завершилось правление Короля Наг Силаппадикарам, который оставался им ещё многие поколения после миграции Наг из Индии, действующий Змеиный Король Индии, Такшака, отправил своего лейтенанта, Нагу из касты Кшатриев по имени Винаты, в Персию, дабы держать совет с Ямилкой. Такшака был обеспокоен вопросом, располагает ли Ямилка достаточным количеством Змеелюдей, дабы должным образом действовать против Гару, чьё поведение по отношению к другим Кхура по большей части восточной Европы становилось всё более и более несдержанным. Этот вопрос был обсуждён, и Винаты направлялась обратно в Бенарес (Benares), чтобы сообщить Такшаке, что Ямилка в самом деле нуждается в большем количестве Наг. Многие Гару, среди которых были и довольно могущественные

представители, стали часто, жестоко и разрушительно переступать границы приличий в своих отношениях с другими Кхура, и они были назначены целью для ликвидации, чтобы предотвратить момент, когда проблема станет критической.

Винаta была особенно могущественным и доверенным советником Такшаки. Держа путь обратно в Бенарес и неся с собой важные вести, она остановилась на южном краю Каспийского моря и велела своей свите ждать её возвращения из долгого плавания, и они были послушны её приказу. Она приняла облик Кали Дахака и скользнула в воды.

Её свите пришлось ждать довольно долго, поскольку целью назначения Винаты было поселение на северном побережье Каспийского моря.

Она направлялась навстречу великому врагу Осквернителя (Corrupter), чтобы убить его.

Странно, но мы располагаем большим количеством информации о другой части этой истории, о Гару, нежели о Винате. Учитывая ту роль, которую он сыграл в этой трагедии, он является одним из немногих отступников и варварских полководцев, чьё имя мы запомнили. Его звали Петрос Несгибаемый. Он принадлежал к племени Серебряных Клыков и был одним из их Полных Лун, тем, кого мы обычно причисляем к касте Кшатриев.

Все источники утверждают, что Петрос был олицетворением всех качеств, которые обычно приписывают себе вервольфы: он был рыцарственным, харизматичным и непревзойдённым бойцом. И хотя он не знал об этом, год

назад его судили Наги, и вердикт гласил, что его действия были безупречны. Он был принцем, сыном какого-то великого русского короля вервольфов, чьё имя затерялось в течениях истории. Он исполнял роль эмиссара своего отца. Послание, которое он нёс в свое кожаной сумке, было предостережением от его отца командиру варваров Серебряных Клыков, что жили на западе. Тех самых, которых просила помочь наказать Ямилка.

В письме говорилось:

«Константос

Ты преступил черту. У нас есть настоящие враги, что несут опасность и заслуживают твоей Ярости куда боле, нежели другие Перевёртыши. Ежели не будешь ты дерзко атакован, умерь свой пыл»

Его инициалы, «А», и его королевская печать довершали послание, написанное на выделанной коже.

Нам известен текст этого письма, поскольку оно было обнаружено среди вещей Винаты. На самом деле, это письмо оказалось решающим фактом в определении её вины. Письмо было переведено на Санскрит и высечено на скрижалях, которые хранятся здесь, Сэша, в вашем Ананта.

Когда Винаta добралась до верха Каспийского моря, она обнаружила, что упустила Петроса. Должно быть, Осквернитель был в гневе.

Сохраняя форму Кали Дахака, Винаta с огромной скоростью бросилась в погоню за Петросом, и уже на третий день погони она настигла его.

Завершив свою казнь, Винаta взяла лошадь Петроса, поспешно отправившись обратно к морю, где она вновь

приняла форму для путешествия по воде и вернулась к ожидающей её свите. Минула всего неделя с момента, как она покинула их.

Родич Гару нашёл тело Петроса всего в миле от места, куда он направлялся. Тело было целым и невредимым, но при этом… осквернённым.

Не осознавая, что кровавые последствия её деяний обратятся расследованием, Винаta заявила, что она была призвана Дэви наказать одного из заблудших Гару. Это было необычно для Наги, говорит подобное, и члены её свиты не были впечатлены этими словами. Весь путь в Бенарес они проделали молча.

Тем временем, Серебряные Клыки под предводительством Константоса Дикого обвинили в смерти Петроса юного человека Бубасти (Bubasti), которого они жестоко убили. Константос, будучи варваром всей душой, слышал о том, что Гурали способны воскрешать мёртвых. Он хотел избежать необходимости сообщать о смерти Петроса его отцу-королю, которого он, таким образом, подвёл, а потому отправился на север и выследил троих разных Гурали всего в течение следующей недели.

Константос не был одарён по части переговоров. Он потребовал, чтобы Люди-Медведи воскресили Петроса или обучили необходимому Дару его Теурга, дабы тот сам воскресил принца, которого уважали среди Гару.

Гурали принесли извинения, заверили Гару в своём уважении, но вежливо отказались как возвращать Петроса из мёртвых, так и делиться своими знаниями о воскрешающем Даре, что Константос воспринял как оскорбление. Гурали

пытались объясниться, но стая Константоса уже была спровоцирована и прибегла к насилию. Схватка, последовавшая за этим, если верить историям, была невообразимо жестокой. Двое из трёх Гурали были убиты ценой жизней пятерых Гару, включая самого Константоса.

Выжившая Гурали сбежала и молила старого Гронда о предоставлении убежища. Тот впустил её, и она поведала о том, что случилось.

Был брошен зов. Гурали и Гронд со всего региона собрались вместе, дабы обсудить свои перспективы перед лицом растущей агрессивности Гару. Гронд были возмущены высокомерием Гару и их ничем не обоснованной жестокостью. По их настоянию две Породы Кхура совершили ужасающий контрудар по Гару, и колесо Судьбы бешено завертелось, сминая всё на своём пути.

Ответные действия Гару были внушающими и однозначными, если не сказать больше. Мы называем эти действия Войной Ярости.

В это время Винаta, вернувшись в Бенарес, носила роскошные шелка и проводила часы, расчёсывая свои длинные чёрные волосы. Все Наги чувствовали: что-то в ней стало другим, неправильным. Она была угрюмой и замкнутой. Осквернитель, завершив свою маленькую игру, решил не одарять Винату теми могущественными способностями, которые были ей обещаны ранее, в качестве награды за выполнение её небольшого задания.

Прошло всего несколько недель, прежде, чем кровавые последствия её действий распространились от Украины до Бенареса.

Осквернение Винаты

Я слышал историю о том, как Вината стала жертвой искушения, уважаемые Сэша. Я не думаю, что всё до последнего слова в этой истории – доподлинная истина, но считаю описываемые события скорее аллегорией, нежели хронологией. Вы можете судить об этом сами, но история гласит, что:

Осквернитель прокладывал свой путь в разум Винаты десятилетиями. Он избрал её своим чемпионом среди всех прочих Наг за её жажду могущества, которую обычными способами было не утолить. Эта жажда сделала её жестокой и склонной осуждать Кхура со смертельной жёсткостью. С каждым разом, когда она выполняла поспешную или сомнительную ликвидацию, Осквернитель проникать в неё немножечко глубже. Он обещал ей, что в обмен на небольшую услугу с её стороны дарует её силу, которая сделает её первой среди всех карателей отступников Кхура. Каждый раз, когда она совершала убийство (а на счету Винаты было гораздо больше убийств, чем у других Наг её возраста), голос Осквернителя добавлял ещё один посул в длинный список поразительных вещей, которые он отдаст в обмен на выполнение ею небольшого задания. Осквернитель обещал Винате полный доступ в разум любого другого существа, дабы знать наверняка, если он задумал что-либо, за что она может покарать его. Он увещевал, что после её

мудрой, благородной чистке от предателей, отпадёт нужда следить за другими Меняющими Форму, поскольку они будут бояться её могущества, а потому придерживаться достойного поведения. Под её бдительным взором наступит мир и процветание. Тогда остальные Наги склонятся перед ней, благодаря за ту жертву, что она принесла, дабы они могли полностью посвятить себя выполнению своих королевских обязанностей, не отвлекаясь на свои кармические обязанности перед Тремя Матерями.

Осквернитель дразнил её видениями могущества и власти. Это сделало её алчущей силы, заставило жаждать власти больше, чем чего-либо ещё. Изначально Винаta сказала, что она подумает над тем, станет ли она выполнять небольшую услугу для Осквернителя. Позже, когда он не стал делать ей никаких дальнейших предложений, она дала своё окончательное согласие. Со временем, Винаta стала молить Осквернителя позволить ей совершить обещанное, уверяя, что она готова на всё. В тот момент она бы расчленила и съела собственное дитя, если бы Осквернитель попросил ей об этом. И эта степень преданности была именно тем, к чему тот стремился. Когда он попросил её всего лишь о смерти одного юного Гару, Винаta была почти разочарована. Она уже думала, что Осквернитель попросит её совершить что-то действительно ужасное.

Лишь позже она поняла, какие последствия вызвали её деяния.

– Драконья Лодка

Разоблачение Винаты

Такшака не мог позволить себе иметь лейтенанта, чьи суд и поведение были так явно ненадёжны. Дабы прояснить суть проблем Винаты, он отправил её в Шри-Ланку на безобидное задание. Пока она отсутствовала, Такшака обыскал её палаты. Он нашёл письмо Петроса, написанное рукой короля и адресованное Константосу, но для него оно не несло смысла.

Взяв письмо, он отправился на аудиенцию к Вэни.

Такшака ступил в Кси Вон Чи и рассказал о своих беспокойствах относительно Винаты. Одна из Змеиных Леди призвала духов облаков и ветра, которые были свидетелями действий Винаты. Они рассказали Такшаке и Вэни все подробности произошедшего.

Слушая рассказ, Королева Драконов чувствовала стыд за всё змеиное племя. Такшака был унижен тем, что так недостойно избрал себе лейтенента.

Пока Змеиная Леди и Такшака стояли там, небеса во всём Кси Вон Чи покрывались штормовыми тучами, а пещеры Фурий наполнялись яростью и шипящим гневом, сотрясающим стены.

Наказание Винаты

Когда Такшака вернулся в Бенарес из Кси Вон Чи, он уже знал о грядущей Войне Ярости и о плачевных последствиях, которые она должна повлечь за собой. Вэни показали ему, на что способны разъярённые Гару. Они должны были прибыть в Бенарес к закату, в полнолуние.

Последнее, что сделал Такшака в должности короля, была встреча Винаты, вернувшейся из Шри-Ланки.

Когда Винаta вошла в Бенарес в облике Ажи Дахака, стало очевидно, что касание Осквернителя изменило её. Черты стали более острыми, чешуя более тёмной, а голос казался колючим и холодным. Смертоносность сквозила в каждом её жесте.

Наги, люди и Родичи, предупреждённые Такшакой, прятались.

Король Наг не намеревался ввязываться в поединок с Винатой. К тому времени она была слишком могущественна даже для него. Отступление от баланса стало её проклятием (это было очевидно для тех, кто видел, как она входила в город), но это же сделало её возлюбленной дочерью Осквернителя. А он дарит силу тем, кого избирает.

Как можно убедить кого-то, что он идёт неверным путём, Сэша, когда все явственные признаки власти и успеха сопровождают каждый его шаг?

Такшака встретил Винату у городских врат и взялся сопроводить её в главный зал, где обычно осуществлял приёмы. Они говорили на отвлечённые темы, словно он не знал о предательстве Винаты. Когда они вошли в парадный зал, дверь за их спинами закрылась. Винаta услышала низкое шипение и лёгкое потрескивание хвостовых погремушек. Когда она взглянула на возвышение, где обычно восседал Такшака, она узрела наиболее ужасающего отпрыска Тиамат и Тифона: Калийя (Kaliya), многоглавого духа возмездия. Именно Калийя судил невежественных судий, казнил жестоких палачей и убивал подвергшихся осквернению убийц.

Осознав двуличность Такшаки, Винаta улыбнулась и обернулась к нему, намереваясь распороть его своими когтями. Король Наг стоял, приготовившись защищаться от любой угрозы, на которую её извращённая власть была способна… но её удар так и не достиг Такшаки.

В мгновение ока Калийя опутал её своими покрытыми шипами кольцами и исчез, переместившись в свою пещеру в Кси Вон Чи, дабы приступить к наказанию. Поскольку милость Осквернителя сделала Винату очень выносливой и стойкой, у неё ушли десятилетия, чтобы умереть под мучительными экзекуциями Калийи. Иронично, что, хотя она провела каждый миг каждого часа каждого дня остатки своей жизни, отчаянно желая поскорее умереть, предательница прожила дольше, чем подавляющее большинство её сородичей.

Предотвратив смертоносный удар Винаты, Калийя продлил жизнь Такшаки всего на несколько часов. На закате к городу прибыли Гару, и истребление Наг началось…

Эпилог

Война Ярости превратила нас из мудрых судей в прячущихся по углам одиночек и жертв. Перед лицом нахлынувших Гару ничто не могло изменить того, чем мы стали с тех пор – ни королевские титулы, ни тактические тренировки, ни наша искусность в отнятии жизни. Поначалу наши предки надеялись, что только Индия будет целью атак и что миграция Наг к дальним границам мира всё-таки обернулась правильным стратегическим ходом. Только некоторое время спустя она обнаружили, что исход из Индии

послужил ослаблению наших позиций из-за охвата большой территории, обрекая на страшную участь весь Змеиный Народ.

К тому моменту между связь между Нагами стала минимальной, если сохранилась вовсе. Мы прятались так хорошо, что ухитрялись прятаться даже от своих братьев и сестёр. Большинство Наг обратились к своим змеиным Родичам и почти полностью покинули цивилизацию. Год за годом некогда богатая, чувственная и артистичная культура Наг угасала, растворяясь в течениях рек, в песках пустынь и в земляных норах. Можно сказать, что Война Ярости заставила Наг очень быстро скользнуть в свои собственные Тёмные Века. В течение очень долгого периода Змеелюди были изолированы друг от друга, либо выполняя свои обязательства перед Дэви, полагаясь на удачу, либо не выполняя вовсе.

Весь мир считал нас истреблёнными. И это сыграло нам на руку.

Основание Сэша.

Тёмные Века завершились с основанием Сэша.

Спустя долгий срок после Войны Ярости, Матушка Мандродари (одна из немногих действительно древних Наг, которые пережили этот период) покинула свой остров Шри-Ланка, отправившись на материк, чтобы посмотреть, что случилось с народом Наг. Она узрела змей, боящихся принять человеческий облик. Она узрела древних мудрецов, влачащих жалкое существование в трущобах Ранчавати (Ranchavati). Она узрела отшельников в зарослях джунглей,

которые приняли Обряд Санньяса не потому, что были старыми мудрыми змеями, готовыми постичь секреты аскетизма, а только лишь из страха перед Волками.

Она ощутила стыд за свой народ.

Будучи могущественной жрицей, она оказалась способна войти в Кси Вон Чи, Мир Штормов, дабы обратиться к Вэни. В те мимолётные мгновения, когда вой ветров и раскаты грома стихали в одно и то же время, можно было услышать отголоски воплей агонии, издаваемые Винатой в пещере Калийя.

Матушка Мандродари предстала пред Отцами-Драконами в своём ветхом одеянии. Она рассказала, в каком бедственном положении оказались Палачи Деви, и смиренно просила помощи, чтобы исправить эту ситуацию.

Отцы-Драконы были усталыми, Сэша. Они заглянули в сердце Матушки Мандродари, ожидая найти там следы скверны, дабы подвергнуть её немедленному суду, казнить и покончить с этим. Но в сердце Наги они увидели только благородство и сострадание.

Отцы-Драконы согласились помочь Змеиному Народу, но только через дарование им способа организовывать себя и лишь при условии, что они согласятся приглядывать друг за другом более тщательно, дабы предотвратить новый позор наподобие того, что навлекла на Змеелюдей Вината. Вперёд выступил Великий Синий Дракон Востока по имени Сейрю (Seiryu), который взялся осуществить обещанную помощь.

Сейрю хлестнул своим гигантским хвостом по бушующему океану Кси Вон Чи, отделяя часть его вод от этого мира. Тем водам суждено было стать Нандана, Ананта

совета Сэша. Затем он велел легионам Коловисси (Kolowissi), Инаду (Inadu) и духам громовых змей отправиться по мир, найти по три мудрейших Наги каждого из трёх происхождений и привести их в Кси Вон Чи. Сделав паузу, он сказал, что один из мудрейших Наг из рода Баларам уже стоит перед ним, так что он нуждается только в двух представителях этого происхождения.

Так было решено, и девять Наг стали первым Сэша.

Сейрю напомнил им о законах, которые они забыли. Он сказал, что Народ Змей должен быть мудрыми и справедливыми судьями, так же, как и незаметными, но смертоносными ассассинами. В своих кольцах он создал Нандана, чтобы у Сэша было место, где они смогут собираться и откуда они будут направлять Наг, позволяя Верзмеям действовать организованно.

Наконец, Серью сказал Сэша, что Нагам следует объединиться в Гнёзда. Узы, которые должны были скрепить их вместе, также накладывали на них обязательства защищать друг за друга, ухаживать друг за другом и приглядывать друг за другом, дабы вовремя заметить влияние Осквернителя, которое повлекло за собой величайший позор в истории Наг. Чтобы его слова стали предельно ясны, он попросил Калийю привести к нему искалеченную и освежёванную Винату. С каждым своим шагом она рыдала и истошно кричала.

Синий Дракон Востока указал на Винату как на пример того, что может случиться даже с самым благороднейшим из Наг, если кто-либо из Триады сумеет склонить того на свою сторону. Те слова, которые он произнёс после этого,

впечатаны в разум каждого Наги, которые существовали с того времени и до сих пор:

«Преданность любому из ликов Триады есть насмешка над истинным правосудием»

Сказав так, он обрушил свою гигантскую лапу на истерзанное тело Винаты, прекратив её муки.

Основание Сэша ознаменовало собой конец Тёмных Веков среди Наг Запада и даже Чистых Земель (Pure Lands), но Наги из числа Хенгейокай не столь быстро приняли необходимость перемен. И это нежелание принять перемены привело к трагедии. Среди нас эта трагедия носит имя…

Война Позора

Наги Восточных Дворов были лишь слегка задеты Войной Ярости, и большая их часть вообще не слышала о ней. В то время как их западные собратья подвергались геноциду, чисткам и изгнанию из цивилизации, Наги Звериных Дворов процветали.

По крайней мере, некоторое время.

Даже эта роза оказалась не без изъяна. Различные невзгоды обрушились на Змеелюдей Востока, и пусть они были куда менее разрушительными, в некотором роде они были куда хуже.

Перевёртыши Срединного Царства, называемые хенгейокай, пали жертвами манипуляций жадного Вон Ксана (Wan Xian). Они хотели контролировать наши священные места, и если они не могли сокрушить нас, чтобы отобрать их (а так оно и было), то они постарались заставить нас сокрушить самих себя. И это сработало. Змеиный Народ

обращал мало внимания на свои обязанности, заявляя, что она судили тех, кого убивали.

Они убивали Незуми (Nezumi) за то, что они имели недостаточно крепкий контроль над людьми или за слишком прямые контакты со смертными.

Они убивали Окума (Okuma) за то, что они не исцеляли всякого, кто был болен или ранен.

Они убивали Тенгу (Tengu) за слишком медленную доставку посланий.

Но даже в самые тёмные периоды Войны Позора Наги не несли смерть тем, на ком действительно не было вины, и ни при каких обстоятельствах Наги не обращались против Наг, как и не оборачивались против уважаемых старших братьев, Жонг Лунг (Zhong Lung).

За исключением этого, во время Войны Позора Наги Востока продемонстрировали наиболее жестокое, предательское, несправедливое, эгоистичное поведение среди змеиного народа за всю его историю.

Худшие случаи несправедливого суда на протяжении Войны Позора происходили по отношению к Незуми, с которыми мы схлестнулись в беспощадной теневой войне. Наги истребили изрядное количество Веркрыс (и довольно жестоко), пока обеим Породам это не надоело. Истоки этого конфликта остаются неизвестны, Сэша, но можно предположить, что Вон Ксан приложил к этому руку.

Среди всех прочих Меняющих Форму, именно мы должны были распознать его манипуляторские тактики, скользкие кампании, осторожное разжигание пламени гордости и обид. Но мы не сумели. Наш народ искусен в

использовании подобных инструментов, но, как оказалось, наш народ слеп к ним, когда сам становится их целью.

Ремарка

Саджита сделала паузу, приложив палец к подбородку. «Сэша,»- произнесла она,-»я понимаю, что я была невнимательна к переменчивой судьбе человечества, пересказывая нашу историю. Но как вы, безусловно, знаете, с окончанием Века Королей завершилась и наша тесная связь с человеческой расой. Мы более не направляли развитие городов и родословных, мы более не погружались в роскошь правления нашими человеческими Родичами. Наши дела лежат теперь только среди судеб Кхура, а не среди людей. С завершением Века Королей мы затаились на дне реки, спрятали себя среди тростников. Когда войны и голод обрушивались на наших Родичей, мы скорбели, но не вмешивались, не рискуя никоим образом обнаружить наше присутствие. Если и были Наги, вмешивавшиеся в ход человеческой истории, начинали или оканчивали войны, то это были истинные мастера скрытности, поскольку даже мы не знаем их имён».

Тишое шипение скользнула с помоста, где сидели Сэша.

«Продолжай».

Вторая Война Ярости

Когда мы ищем собственные несовершенства, мы можем легко упустить их из виду. Это справедливо для Наг и, несомненно, справедливо для Волчьего Народа. Многие Кхура, как и многие духи, считают, что Гару определили

свою судьбу, развязав Вторую Войну Ярости. Детям позволительно совершать ошибки, и Мать может простить их ему, даже ужасы Первой Войны Ярости, списав их на юношескую глупость и горячность. Земли, лежащие через Атлантический океан, предоставили Гару второй шанс, возможность исправить свои проступки. Но Вторая Война Ярости показала, что Гару оказались патологически неспособны работать с другими детьми Гайи. Предсмертный вопль последнего Камазота (Camazotz) был отголоском далёкого эха предсмертного вопля последнего Гару. Они сами навлекли на себя эту судьбу.

Когда Гару начали свою активность в землях, которые они именуют Чистыми, возобновляя свои крестовые походы против Камазотов и Гурали, Коракс оказали всем услугу, распространяя эти новости повсюду, куда дотягивались их крылья. И мы слышали их, хотя они и не взывали к нам.

Мы отправились в этот «Новый Мир», поскольку узнали, что мы там необходимы. К нашему приятному удивлению, мы обнаружили, что мы уже давно, в какой-то мере, существовали там. Несколько представителей нашего рода отправились через тайные дороги в Умбре на Запад, зная, что мы нужны всюду, куда отправляются Кхура. И хотя они потеряли связь с Сэша, они по-прежнему поддерживали их связь с миром духов через духов водных змей, которые до сих пор общались с Вэни. Это было подобно осторожному танцу, когда мы обнаружили друг друга, но ни одна из сторон не осмеливалась раскрывать слишком многое о своей истинной сущности, но при этом обеим сторонам до смерти было интересно узнать друг о друге. Когда мы, наконец,

установили, что все мы были Нагами, был избран самый молодой Царь: Зузека.

С избранием Зузеки и установлением координации между Гнёздами Америки, американские Кхура, наконец, могли получить преимущества от нашего полного и организованного внимания к ним.

Индустриальная Революция

Я знаю, что мы не должны нести тот же суд над людьми, какой мы вершим над Кхура. Но мне кажется, что когда пришла промышленность в том самом виде, который был во времена Индустриальной Революции, наши предки испытали сильное искушение нарушить эту границу. Они отравили реки, Сэша, они надругались над водами матери, что дала жизнь как им, так и нам. Их фабрики калечили и раздирали на части землю, их города раздувались подобно чреву, вынашивающему демонов, их дым и чад заполняли воздух. Это было, словно ад пытался вырваться на свободу и утащить землю в полные рукотворного яда колодцы.

По мере того, как ситуация становилась всё хуже и хуже, Гнёзда всё чаще обращались с жалобами к Царям, а Цари разделяли их тревоги и передавали слова своих подданных Сэша. Сэша, в свою очередь, будучи мудрыми, запретили Нагам предпринимать какие-либо прямые действия против людей, которые строили свои ужасные строения и машины. Причина, по которой Сэша приняли такое решение, состояла в том, что это будет посягательством на позиции Раткин, такое же, которое совершили Гару давным-давно. Но даже Нандана сотрясался от вибраций индустрии, и Сэша

предвидели, что трудности будут только усиливаться. Именно в этот период Сэша объявил последний из Священных Законов: «Наноси удары по Осквернителю, если тебе предоставляется такая возможность».

И хотя мы соблюдали этот закон и наносили удары всюду и всегда, когда только могли, человечество всё же вышло из-под контроля. Повсеместная индустриализация захватывала огромные регионы, которые прежде Народ Змей называл своим домом. Я сожалею, что мы оказались неспособны остановить это распространение, в лучшем случае лишь замедлив его, но зато мы остались верны самим себе. Это был тяжёлый и мрачный период, и я молю, чтобы нам позволили положить ему конец. В то время как мы уважаем его родителя, Разрушителя, мы не могли и дальше позволить Осквернителю действовать свободно и безнаказанно.

Смерть Баньип (Bunyip)

Другие дети Радужного Змея, Баньип, были союзниками австралийских Наг. Мы надеялись, что они могут быть связью между нами и другими Гару, но надежды рухнули в тот момент, когда Баньип и вторженцы нанесли друг другу взаимные атаки. И схватки стали лишь ожесточённее, когда стало ясно, что наиболее вероятным исходом конфликта станет смерть Баньип.

Если и существует самый весомый аргумент в пользу необходимости наиболее тщательного изучения цели перед тем, как начинать над нею свой суд, то этот аргумент – Австралия.

С первого взгляда конфликт между Баньип и вновь прибывшими казался довольно типичным. Казалось, что европейских вервольфов обуревали импульсы, исходящие от Осквернителя, а не от Разрушителя. Э то предубеждение подвело Баньип. Но это предположение, как оказалось, имело в себе зерно истины. Мы обязаны мудрости Гнезда Сияющего Водопада, поскольку именно они выявили правду: европейцы были втянуты в эту войну своим падшим племенем, Танцорами Чёрной Спирали (Black Spiral Dancers). Один из Танцоров, особенно беспощадный монстр по имени Мара Вопящий, обвинил Баньип в убийстве уважаемой сестры Красного Когтя (Red Talon). Его ярость создала предпосылки к полномасштабной войне, и это привело к падению Баньип.

Я не хочу сказать, Сэша, что европейские Гару не должны нести ответственность за свои действия. Мы судили многих из них в течение Войны Слёз и вынесли вердикт о том, что они плохо исполняли свои обязанности. И я слышала, что европейские Гару возлагали вину за смерти наших целей на Баньип, что только усиливало их ярость. Я предпочитаю считать, что мы были благоразумны в наших действиях и что мы на наших плечах не лежит тяжесть вины за истребление Баньип. Как бы то ни было, наши действия были слишком запоздалыми. И когда Баньип были уничтожены, мы не стали нести наше правосудие. Не потому, что не сочли это необходимым, но потому, что их призраки являлись отомстить за себя и без нашей помощи.

Хочу также заметить, что Мара Вопящий не избежал наказания. Когда я со скорбью вспоминаю об участи Баньип,

я утешаю себя мыслями о том, как трещат кости Танцора в челюстях Калийя.

Современность

Мировые войны являются важнейшими точками отсчёта двадцатого века для большей части мира. Ужас, который они принесли, в особенности Вторая Мировая, отнял последние признаки невинности у многих мировых сил. Первая война почти не повлияла на нас, но вторая была поистине опустошающей.

Первая Мировая Война

Наша численность в Европе всегда была лишь малой частью того, чем мы были до Войны Ярости. Превалирующее количество Гару делало наше длительное скрытное существование в некоторой мере обременительным. В результате, Первая Мировая Война, сосредоточенная в Европе, оставила нас почти незатронутыми. Были, разумеется, и болезненные моменты: смерть какого-либо Родича или талантливого поэта вызывала скорбь у многих Наг по всему свету, которые не знали о Европе ничего, кроме искусства, а также у тех, кто служил Дэви под руководством Немонтаны. Благодаря колонизации и постепенной эмиграции из Индии, Англия была источником проблем для индийских Наг и Родичам из числа Баларам, хотя большая их часть, по большей части члены высших каст, были достаточно мудры, чтобы оставаться в Индии.

Но нашему народу не удалось держаться от линии фронта слишком долго.

Вторая Мировая Война.

Вторая Мировая Война пришла в наши земли, и в один миг жестокость и беспощадность современных методов ведения войны оставили на плоти нашего народа незаживающие раны. Джунгли, в которых мы проживали веками, наполнили солдаты: американцы, японцы, австралийцы, русские и китайцы. Зверства военных действий захлестнули землю, унося жизни невинных, испытывая наше терпение, искушая убивать столько солдат, сколько мы могли найти. У нас были наши Ананта, так что нам не составляло труда оставаться в стороне, однако, люди были не единственными, кто был вовлечён в войну.

Молодые поколения многих наций были призваны на войну. Но мне кажется, Сэша, что, среди Меняющих Форму, только те, кто действительно желал сражаться, пришли на поле боя. Насколько трудно тому, кто обладает Звериной сутью и может входить в мир духов, избежать неуклюжего и недалёкого пресса человеческих военных? И если даже он оказался в рядах рекрутов, насколько просто могло быть для тех, в чьей груди пылает пожар Ярости, пройти военную подготовку без инцидентов? Как можно скрыть свою истинную суть на поле боя? Нет, было бы глупо ожидать, что Кхура (и уж тем более мы) могли массово втянуться в этот конфликт против своей воли. Только те, чьим территориям и Родичам существовала прямая угроза, могли вступить в войну в больших количествах.

И всё же, несмотря на это, Кхура участвовали в войне. Их было немного, но они всё же пришли. Некоторые прибыли

на военных суднах, чтобы присоединиться к действиям на тихоокеанскую арену действий, дабы уничтожать любого из детей Осквернителя, которого они найдут. Другие прокладывали свой путь через мир духов, уверенные, что их противники воспользуются той же дорогой. Мы, как и Дворы Зверя, тщательно присматривались к пришельцам. Некоторые были осуждены и подверглись преследованию. Другие действовали как союзники, хотя мы никогда и не приближались к ним, чтобы назвать их таковыми. Для многих Вритра (Vritra) это был первый раз, когда они видели западных Кхура, до этого слышав о них только в песнях. Некоторые были благородны, других скорее можно было назвать монстрами, нежели людьми или животными. И нам было предельно ясно, что время выйти из подполья и открыть себя миру было тогда не ближе, чем сейчас.

Победа Осквернителя

Я прошу у вас прощения, Сэша. Я не в силах описать весь тот ужас, который охватил наш народ, когда первая атомная бомба была использована против живых целей. Тогда я ещё даже не родилась, и слабо могу представить себе весь масштаб этой трагедии.

Целый город вмиг оказался залит огнём и радиацией. Мужчины, женщины, дети, звери и птицы – все были убиты одновременно и быстро, и мучительно. Надежды всего человечества умерли в тот день, и ужас отравленным облаком окутал весь мир. Некоторе из вас, Сэша, даже были там, Сэша, и я прошу простить мне, если я заблуждаюсь, но

многие в тот день сочли, что Окончательная Война была окончена и что Осквернитель одержал победу.

С того дня земли духов, граничащие со Срединным Королевством, стали иными, чем прежде. Величайшие посланники Осквернителя, могучие духи, именуемые Королями Йама (Yama Kings), наслаждались страданиями и страхом, пируя на щедро накрытом Осквернителем пиршестве и становясь всё сильнее. Дракон-Король Юми (Dragon King of Umi), южный дух Тихого Океана, взревел в агонии в тот самый миг, когда богатые земли духов Ниппона (Nippon) были искажены и обезображены до неузнаваемости. Вэни разразились истошным воплем, полным боли и ярости, и многие из нас стали нести свой суд более жестоко в последующие годы, пытаясь успокоить наших великих покровителей, предлагая им кровь и месть.

Если бы это была последняя печальная веха…

Вьетнам

Мы вновь прибегли к последней строчке Священных Законов, когда Соединённые Штаты Америки вторглись во Вьетнам. Лишь немногие Кхура вступили на это поле боя, но почти сразу же западные оборотни численностью превзошли хенгейокай. И снова я благодарна территориальности Гару. Их святыни, подвергающиеся постоянным нападениям, удерживают Волков на месте, и только самые глупые и самонадеянные покидают свои Стаи и Каэрны, чтобы ввязаться в войну на неизвестной территории против неведомых врагов.

Но даже без них дела были плохи. Осквернитель и без них имел в своих руках довольно оружия. Напалм. Мины. «Оранжевый Агент». Молодые мужчины, убивающие и насилующие, дети, подвергающиеся смерти и насилию – всё это побуждало нас к действию. Многие солдаты от обеих сторон конфликта пропадали без вести в джунглях, и это было не случайно и справедливо.

Я уже говорила, что Сэша того времени были особенно заинтересованы в изучении поведения Гнёзд, чтобы вовремя освобождать их от влияния Осквернителя. И хотя ни одно из Гнёзд не было осквернено, многие вьетнамские Наги были вынуждены несколько дополнительных раз пройти Самскара Сбрасывания Оков Прошлого (Shedding the Past Samskara), чтобы очистить себя от яда Искажённого в своих жилах. После одной только этой войны мы узнали о тактиках Осквернителя больше, чем за предыдущие два века.

Наказание Чёрного Клыка

Иногда трудно различить, как сильно влияет история на настоящее, Сэша. Поскольку после Войны Ярости мы затаились в неподвижности, мы стали почти неспособны влиять на мир, за исключением нашего непосредственного окружения. Мы были более чем способны защищать себя. И власть, и сила занимают важное место в репертуаре ассассина, но они всё же слишком пусты и поверхностны, если не приносят пользы в наших далеко идущих планах. Скрытность стала нашей постоянной и едва ли не единственной заботой. И, скованные, таким образом, в своих

действиях, мы начали всё больше и больше игнорировать случаи с Кхура, заслуживающими наказания.

Именно вы, Сэша, были теми, кто вновь направил Наг на путь справедливости, воздаяния и казни для тех, кто предаёт Дэви. Список целей, составленный в соответствии с тяжестью преступлений, был дан всем Гнёздам Наг во время очередной аудиенции. Думаю, что не ошибусь, если скажу, будто все ожидали увидеть имена Гару, занимающие первые десять мест в очереди на ликвидацию.

Но все ошиблись. Самым первым в списке стоял Бастет.

Представьте себе, насколько мы были удивлены.

Чёрный Клык был могущественным Симба (Simba), который изучил столько Даров и магических путей, сколько и не снилось большинству его сородичей. Это, к слову, было частью его дисбаланса. Власть и могущество интересовали его куда больше, чем справедливость, и это было очевидно. Десятилетиями он позволял своей неконтролируемой жажде власти направлять свои деяния, презрев своё служение Дэви и любому из её воплощений. Пусть и косвенно, но он стал союзником Осквернителя, и по своей воле начал собственную Войну Ярости против Аджаба (Ajaba). Вынесение вердикта о его судьбе было непростым. Учитывая приближающиеся Последние Дни, было необходимо принять решение о том, какой из двух вариантов наиболее вероятен: тот, в котором его сила будет на нашей стороне, или тот, в котором его ненасытная тяга к могуществу приведёт его на сторону Осквернителя. Он мог бы стать королём королей, править мудро и благородно. Но вместо этого он стал воплощением всего, что приводило Кхура к падению: невежества,

кровожадности и жестокости. Это стало решающим доводом, и он был приговорён к смерти.

Каждое Гнездо (включая и наше, Сэша) решили «пропустить» южную Африку. Все, кроме самых старших и наиболее могущественных Гнёзд, пришли к решению обратить свои взоры на строчки пониже в списке врагов Дэви. Нас с малых лет учили тому, что для ассассина крайне важно уметь сопоставить собственные силы и слабости со своей целью, а Черный Коготь, без сомнения, был самым могущественным представителем Кошачьего Народа.

В конце концов, два уважаемых Гнезда, Око Шивы из Индии и Текущая Грань из Бразилии, решили объединить свои усилия против Симба-отступника. Они встретились в маленькой деревушке в Бразилии, в нескольких километрах вверх по Амазонке от Манаса (Manaus), чтобы минимизировать возможность того, что духи-союзники Чёрного Когтя подслушают что-то из их обсуждений. Старый кот был исключительно восприимчивым, поэтому Гнёзда решили оставаться от территории Симба как можно дальше, пока не наступит время выйти «на позицию», чтобы нанести удар.

Они потратили много дней, обсуждая, где им было бы уместнее осуществить приговор и как заманить туда Черного Клыка. Они строили хитроумные планы, чтобы разобраться с Вечным Штормом (Engless Storm), бандой громил Симба, которых он называл своим прайдом. Они вели дискуссии о том, как противостоять влиянию духов-союзников Черного Клыка, как быть с его способностью контролировать погоду и как нейтрализовать его могущественные силы, обретённые в

погоне за властью. Я думаю, что у них было не менее шести разных планов, учитывающих различные случайные возможности, которые могли возникнуть, - настолько ужасающе могущественным был король Симба.

Когда стратегическое планирование было завершено, два Гнезда устроили тренировки с каждым Нагой, который участвовал в свершении правосудия над Черным Клыком. С каждым из них по крайней мере один раз прошлись по всем этапам плана, оставляя возможности для преодоления возможных форс-мажорных обстоятельств. Когда каждый предельно ясно осознал свою часть и свою роль в плане по ликвидации Черного Когтя, Гнёзда отправились в Конго, чтобы начать свою работу.

Однако, Сэша, к величайшему удивлению, прибывшие узнали, что Черный Коготь был уже мёртв! Убийца Короля Гиен, повелитель Вечного Шторма, он пал от клыков мстительного Кхура, которому перебежал дорогу. Я опросила множество Гнёзд, включая Око Шивы, знают ли они ни подробности того, как был сражён Черный Клык, но никто не смог дать мне ответ. Всё, что я смогла узнать, было слухами о том, что Ахади (Ahadi), новый союзник африканских Кхура, кажется, вступил в противоборство с Черным Когтем в последние дни его правления. Теперь он мёртв, в то время как Ахади до сих пор жив.

Явилось ли это посягательством на нашу роль, Сэша? Конечно же, нет. Наш долг – нести наказание тем, кто в противном случае избежал бы справедливого воздаяния. Если же справедливость находит другой путь к нарушителям, не прибегая к нашей помощи, тем лучше. И всё же, меня не

оставляет любопытство. Ямилка определённо намеренно молчала об Ахади, его преимуществах и промахах. На мой взгляд, и я вновь могу ошибаться, Сэша, Ахади помогали несколько наших сородичей, пусть даже он того не знал. Но у меня нет никаких доказательств, лишь надежда, что один из нас мог быть причастен к этому великому свершению.

Это, Сэша, является тем, к чему стремятся все Наги. Те, кто отворачиваются от Дэви. Те, кто предаёт Её. Те, кто плюёт на свой долг перед Ней. Все они обрекают себя на внимание Наг и короткую судьбу, ибо нам нет равных в ликвидации.

Однако, несмотря на то, что наши обязанности над Кхура являются нашей первичной заботой, на это наше существование не заканчивается. Суд над Кхура – наша главная роль, но мы также должны действовать в интересах Дэви и в других сферах, становясь судьями, палачами и вершителями правосудия над теми, кто идёт против любой из Трёх наших Матерей. И, конечно же, развитие цивилизации и её расширение в сторону наших родных территорий привлекли наше внимание.

Взлёт и Падение Короля Ракшасов.

Основные детали этого события невозможно было упустить из виду. Однако, мы обладаем более глубокими познаниями о тех выдающихся днях, благодаря могуществу Вэни. Когда были утрачены сами первоэлементы, Короли-Драконы были бессильны сделать что-либо, кроме как просто принять это к сведению.

В июле 1999 года, спустя пять месяцев после смерти Черного Клыка, в Бангладеше произошла серия сверхъестественных событий, вызвавших поразительный резонанс. Древний король ракшасов, немыслимо могущественный демон иллюзий, сбросил с себя оковы многовекового сна, пробудившись. Некоторые называли его самим Равана (Ravana), так, словно подвиг Рама (Rama) вдруг оказался неудачным! Имя, которое слышала я, звучит как Равнаса (Ravnasa), и мне оно незнакомо.

Как бы его ни звали, это чудовище обладало силами столь могущественными, что он посмел бросить вызов самому Васана (Vasana). Впрочем, его бесчинства длились недолго. Вскоре после его пробуждения, в соответствии с законами Судьбы, трио просветлённых демонических воинов прибыло из Китая, чтобы вступить с ним в схватку.

Трудно подобрать слова, чтобы описать эту битву, и самым лучшим из имеющихся слов будет слово «катаклизм». Некоторые видели в этом подтверждение приближающихся дней Кали Юги. К тому же, в конфликт вмешалась (и очень, очень значительно его усугубила) третья сторона.

Изначальная жестокость и безумие события были поразительными, в самом широком смысле этого слова. Наши кузены Моколе были свидетелями противостояний такого размаха, Сэша, но мало кто ещё оказывался очевидцем подобного. Трое прибывших с Востока обрушили на регион обширнейшие драконьи шторма, используя их как защиту и как оружие против ракшаса. Возникшие тайфуны топили суда, затапливали побережья, опустошали поселения и

оставляли целые просеки джунглей ровными как степь. Этот шторм заслуживал звания Шторма Тысячелетия.

И всё же это было самое меньшее из того, что произошло в течение конфликта.

Стены между мирами растворили, и Светлая с Тёмной Умброй проникли к наш мир. Духи, демоны, призраки, мечты и ещё более странные существа хлынули в эту реальность. Некоторые Кхура, в особенности Гару, прибыли в регион, дабы защищать интересы Дэви любыми способами из тех, что были доступны им. Считается, что большинство из них погибли, так и не достигнув своей цели.

Как однажды сказал Король Драконов, «над толстым слоем тайфунных облаков, средь ночи, расцвели и воссияли четыре солнца».

Именно в тот момент и без того катастрофические события приняли неожиданный поворот. Кто-то (или что-то), третья сторона неизвестного происхождения, произвела череду взрывов невероятной силы и площади, которые напрочь смели огромные территории Пенумбры в этом регионе. Это было сопоставимо с ужасами Хиросимы и Нагасаки вместе взятыми. Трое китайских демонов были убиты каскадом энергии духов, но Король Ракшасов прожил немногим дольше. Как только драконий шторм рассеялся, и четыре солнца осветили землю своими лучами, ни одна из его иллюзий не могла ему помочь. Даже самый могучий ракшаса падёт под прямым взглядом Сурьи, и когда её взор настигает ракшаса, не остаётся никакой надежды, будь ты хоть молодой ракшаса, хоть древний.

Битва завершилась, оставив выжившим разбираться с последствиями. Количество погибших в ходе сражения, от ужасного шторма, от слияния миров и от взрывов исчислялось тысячами. Если бы расчёт вмешавшейся стороны оказался неверен, то после убийства всех троих демонов с Востока, разрушения были бы гораздо, гораздо обширнее.

Действия неведомой третьей стороны нарушили естественных ход событий. Союзные нам Драконы-чародеи, провидцы, поведали нам, что двое из троих китайских воинов должны были пасть в ходе сражения с расшасом, но последнему, Танцующему Дракону, было суждено покончить с ним. Эта предсказанная судьба не сбылась благодаря непредсказуемому вмешательству третьей стороны. Вмешавшиеся не только убили защитников, вступивших в сражение, своими бомбами, но и унесли жизни многих Кхура и Наг, наряду с тысячами человеческих жизней. Лишь благодаря улыбке Фортуны этих взрывов и четырёх солнц оказалось достаточно, чтобы уничтожить ракшаса. Иначе избранные защитники были бы убиты, в то время как ракшаса оказался бы волен продолжать свои бесчинства.

В обязанности Калийя входит наказание тех, кто нарушает естественных ход вещей, который не раз нарушался в течение тех нескольких дней. В обязанности Вэни входит управление штормами этого мира, и их работа была грубо нарушена в течение события. И потому Драконьи Короли (через вас, Сэша) даровали нам карт-бланш в розыске, опознании и наказании тех, кто несёт ответственность за вмешательство в конфликт. К сожалению,

расследование продвигается крайне медленно. Мы слышали, что взрывы были делом рук агентов Осквернителя, в насмешку над Разрушителем взяв на себя эту опустошающую роль. Также мы слышали, что Удержатель (Trapper) вызвал это разрушение, в слепой ярости пресекая великие возмущения в мире, вызванные Королём Ракшасов. На у нас, на самом деле, нет никаких доказательств или улик, которые бы смогли нам помочь.

Но с самого начала времён мы были обречены на успех. Мы обязаны охранять законы, потому как если не мы, то кто?

На этом, Сэша, заканчиваются мои познания о нашей истории.

ГЛАВА ВТОРАЯ: КОЛЬЦА КОЛЕЦ

Although all people hanker after a magistrate’s office, few realize all that is involved in solving criminal cases: tempering severity by lenience, as laid down by our law makers, and avoiding the extremes advocated by crafty philosophers.[3]

One upright magistrate means the happiness of a thousand families, the one word «justice» means the peace of the entire population.

– Dee Goong An (Celebrated Cases of Judge Dee), translated by Robert Van Gulik[4]

Окончив рассказ, Саджита вернулась к товарищам по гнезду. Шеша пребывали в молчании, обмениваясь лишь взглядами и жестами. Наконец другая кобра, на чьём изящном лбу покоился драгоценный камень, поднялась над висячей корзиной и встретила взглядом Лунджоу. Зазвучала духовная речь:

– Представься.

Лунджоу покорно склонился.

– Меня зовут Лунджоу, урождённый ахи, урождённый Камакши. Уже десять лет я одарён честью служить

[3] Хотя все люди стремятся попасть в кабинет судьи, лишь немногие понимают, что значит раскрывать преступления: умерять суровость снисходительностью, как велят нам наши законодатели, и не допускать, чтобы искусные философы защищали закоренелых злодеев.

[4] Один честный судья означает счастье для тысяч семей, одно слово «справедливость» означает мир для всего населения.

– «Знаменитые дела судьи Ди», в изложении Роберта ван Гулика

Священным Законам, всё это время – со своим гнездом Ночного Пути. Мои дела уже ведомы вам, о Шеша, и я не осмелюсь утруждать вас ими и искать новой похвалы за старые заслуги.

Ни одно движение не выдало мыслей кобры, а змеиные лица не под силу прочесть даже другой наге. Лишь звучал голос, подобный шелесту шёлковой ткани:

– Ты отвечаешь за соблюдение закона в своём гнезде.

– Да.

– Ты изучил наши правила и обычаи. Тебе известно, куда созывают собрания и зачем мы вершим суд.

– Да.

– Поведай.

Сбрасывая кожу

В утробе мы наги, и в яйце мы наги. Мы наги с того самого момента, когда силы создают нас, и ничто не способно изменить заложенного в акте созидания.

Но не с самого вылупления мы понимаем это. Необходимо учение, чтобы узнать, кто мы, зачем мы и как надлежит проводить жизнь. Для ахи, таких как я, учение начинается рано, ведь мы проводим детство в змеиных водах. Но мои братья и сёстры другого происхождения вынуждены расти в неведении, пока взросление не откроет им глаза.

О Шеша, близится последний оборот эпохи: скоро мир будет сотворён заново, и только усилия хур способны определить, ждёт его пепел или исцеление. Наступили опаснейшие времена. Каждый меняющийся, и наги, и хуры, вынужден прятаться от многочисленных врагов. Именно

потому мы, как и другие звериные народы, растим наших баларам и васуки в неведении, надеясь, что оно сохранит им жизнь.

С рождения – или вылупления – нам приходится непросто. Дитя-баларама не находит понимания у человеческих детей. Она чувствует собственное нарастающее безразличие и отчуждение, но не может объяснить его. Внутри нарастает давление, а взгляд товарищей всё больше наполняется страхом. Змеёныш-васуки тоже испытывает желания, которые не в состоянии понять или даже определить до того, пока созревание не вскроет в нём нагу. К счастью, васуки взрослеют быстро, иначе несчастным пришлось бы годами жить с противоречиями, пронзающими до глубины костей. Доля детёныша-ахи также нелегка: нас пугает, когда навещающие родители предстают в облике, столь непохожем на наш, затем оставляя нас в крохотном мирке-гнездовье. Уроки, преподаваемые нам, так трудно принять – пока однажды, наконец, не наступит первое превращение.

Да, о Шеша, в детстве мы и правда отделены от себеподобных – будь то люди, змеи или наги. Ведь нас ещё защищает Первая Кожа. Она – явление духовной природы, недоступное для глаз и невидимое даже в мире духов. Она сопровождает нас с момента зачатия. Конечно, она притупляет наше восприятие, как старая кожа туманит зрение змеи. Но также она сдерживает Ярость, не давая ей пробудиться раньше времени, и хранит нас от обнаружения врагами. Нагу, носящую Первую Кожу, не распознает

никакое прорицание, принимая её за обычного человека или кобру. Благодаря Первой Коже мы надёжно скрыты.

Мне известно, что превращения других хур – жгучее сплетение крови и боли. Для нас же это труд, больше всего похожий, пожалуй, на преодоление скорлупы урождёнными васуки. Я помню душную тесноту. Я помню, как впервые осознал Первую Кожу и начал освобождаться от неё. Так и у всех: мы сбрасываем кожу и перерождаемся. Пока Первая Кожа растворяется в духовном тумане, мы поднимаемся уже в новом облике. Иногда вложенная в нас сила берёт верх, и мы убиваем тех несчастных, кому случилось оказаться рядом – но так происходит не всегда.

Да, перемена пугает. Помню собственный ужас, когда я случайно обратился в Васуки и понял, что лишился слуха. Но вместе со страхом и болью находит волна благости, новизны… боюсь, у меня не хватает слов. Если сказать другой наге: когда я сбросил Первую Кожу… – она поймёт, но человеческий язык не способен донести этого.

О Шеша, когда змея, будь она одна из нас или животное, сбрасывает кожу, она не сразу привыкает к новому восприятию. Глазные чешуйки со временем мутнеют и мешают видеть. Когда же кожа сброшена, глаза становятся чувствительней и уязвимей – но сколько открывается взору!

Так же и когда по-настоящему начинаешь жизнь наги: в первое, безумное время мы уязвимы, но с новообретённым здоровьем и остротой чувств прежняя жизнь кажется проведённой в болезни и слепоте. Баларамы наконец-то обретают возможность пробовать мир так, как его надлежит пробовать – вовсе не примитивным носом и ртом человека, а

языком змеи. Васуки получают даже лучший дар: все звуки мира, его песни, и вздохи, и крики, и всё о чём змеи даже не догадываются. Что касается ахи, уже наделённых частью восприятия каждой формы, то мы наконец можем покинуть змеиные воды, чтобы пройтись по городам или проползти по полям – нам открывается весь мир.

Род

Главный мотив во вселенской симфонии исполняется тремя голосами. В человеческом обществе мировое равновесие чаще представляют между парами: инь и янь, свет и тьма… У весов две чаши, у человека две руки, поэтому «два» становится числом гармонии и олицетворением симметрии.

Мы же обучены видеть равновесие трёх. Три Матери – Земля, Луна и Река. Три мира – человеческий, природный и духовный. Три великих противоборствующих силы. Три слоя мира духов. И три пути появления на свет наги.

Чтобы наш народ сохранял здоровую гармонию, все три рода должны быть уравновешены. Этого не так-то просто добиться. Нельзя знать заранее, произведёт ли союз на свет нагу, даже если он заключён между двумя нагами. Но мы должны пытаться.

Баларама

Баларамы рождаются от людей и зависят от людской доли. Если родичи устроены в жизни, то и детство баларамы можно назвать почти что счастливым. Если родичей

преследуют беды и лишения, то стремление выйти из Первой Кожи поистине мучительно.

Когда-то мы соединялись лишь с благородной кровью: все баларамы были детьми цариц и раджей. Но те времена давно ушли. Много веков назад стало ясно, что благородных семейств просто не хватает. Если бы только правители гару были способны учиться на ошибках! Теперь мы выбираем людей по качествам, которые они способны передать потомству, а наги рождаются почти у любых народов мира. И всё же наши сильнейшие связи остались в Индии и Поднебесной. Выбор бывает непрост: продолжить ли линию с полнокровным родичем, от которого вернее на свет появится нага, или же выбрать родителя с выдающимися качествами, ребёнок от которого скорее всего нагой не будет.

Равно как и непросто протекает детство баларамы, но, о Шеша, всё в ведении Деви. Окружающие – дети, родители и учителя – чувствуют скрывающегося внутри змеёныша и боятся его. Первая Кожа не даёт им понять большего, но всё же нага неизбежно вызывает у людей тревогу. Страх перед змеями слишком глубок.

Боюсь, и сами мы не очень хорошие родители. У наги нет времени на полноценное воспитание ребёнка: долг перед гнездом превыше всего. Для сохранения тайны мы не объясняем детям, кто они на самом деле. Они растут в незнании, в доме приёмных родителей или у родного человеческого родителя-одиночки. Это трудная жизнь – но стоит ли наге привыкать к лёгкой жизни? Возможно, баларамы более подготовлены к своему пути, чем кто-либо.

Ахи

Что рассказать вам об ахи? Я сам ахи, о Шеша – и история моей жизни, пожалуй, поведает историю любого из нас.

Мы – ось нашего народа. Нам доверено протянуть левую руку к сёстрам-баларамам, правую к братьям-васуки и соединить их ладони в своих.

Как и у других ахи, мои родители – товарищи по гнезду. Может, где-то есть ахи, чьи родители из разных гнёзд или даже санньясины. Но мне сложно это представить: даже наги из других гнёзд для каждого всё же чужаки, с которыми не может быть близости. Моя мать узнала обо мне в момент зачатия, а всего через несколько минут распознала ахи – такова милость Деви, благодаря которой матери могут подготовиться к появлению ахи. Если бы кровь наги не прижилась, то в те же сутки мать бы совершила Родовой обряд, чтобы выбрать, принести ли на свет кладку кобр или человеческое дитя. Но будучи ахи, я должен был появиться в виде единственного яйца, отложенного в форме Ажи-Дахаки.

Эпос Рамаяны гласит, что дети богов рождаются за один день. Для ахи это было бы преувеличением, но наше рождение всё же легче, чем вынашивание человеческого ребёнка. Мать носила меня шесть месяцев и всё это время могла принимать формы Баларамы, Силкарамы, Ажи-Дахаки и Кали-Дахаки. Когда пришёл срок, она отложила яйцо в своей ананте и заботилась о нём три месяца до вылупления.

Я рос в драгоценном пруду – так называется духовная пещера в змеиных водах. Раз в год, в день моего рождения, мать навещала меня и уносила сквозь Барьер в материальный

мир, чтобы моя плоть обновилась, не привыкая слишком к миру духов. Я сбросил Первую Кожу в свои восемь лет. Спустя год тренировок и последних учений я присоединился к гнезду. И вот я перед вами.

Моё детство прошло спокойно, хотя нельзя сказать, что счастливо. Но я не жалею. Единственное, с чем приходится мириться из-за своего рода – это уязвимость к отраве материального мира, к чему моя жизнь в Змеиных Водах оставила меня неподготовленным. Прикосновение к токсинам и загрязнениям оставляет ожоги и волдыри, и так у всех ахи. Но в том, о Шеша, вина окружающего мира, а не моих родителей.

Васуки

Тем, кто вышел из кладки змеи, пожалуй, сложнее всех приспособиться к жизни наги. Тяжело осваивать необходимые в людской среде навыки, когда самому ещё непривычно пользоваться конечностями и слышать речь. К васуки не сразу приходит умение завязывать узлы или крепко держать оружие – что уж говорить об автомобилях и компьютерах. Из народа наг васуки отличаются самым большим духовным потенциалом, но урождённому змеёй нужно долгое и глубокое обучение. Тех редких наг, которым удаётся дожить до притупляющей остроту старости, короны просят взяться за роль учителя людских обычаев для васуки. Едва ли это идеальное решение проблемы – сможет ли нага, рождённая до Второй мировой войны, обучить тонкостям компьютера? – но лучше, чем ничего.

Подобно тому, как баларамы раньше рождались от избранных семейств, а теперь появляются у всех людских народов, так и современные васуки демонстрируют удивительное разнообразие видов. В первую очередь все мы дети Кобры и носим её капюшон как знамя величайшего змеиного предка. Но прошедшие века открыли, что наги способны давать потомство почти с любым видом ядовитых змей. Наги в услужении разных корон выработали свои традиции: например, подданные Зузеки почитают гремумчников, а подданные Немонтаны – гадюк. Стоит сказать, что большая часть васуки – а также все наги других родов – всё же являются кобрами, но родиться от другой крови больше не порицается нашим обществом.

Я знаю о васуки лишь приблизительно, ведь мои товарищи по гнезду – баларамы. Те васуки, с которыми я сталкивался, всё же были больше змеями, чем людьми, и не стремились к связям за пределами гнезда. Но этот перевес необходим: он уравновешивает столь же важный перевес человеческой природы у баларам и духовной природы у ахи, таких как я. Целостность народа наг нуждается в тройственности.

Знак

Обстоятельства рождения очень важны, о Шеша. Род не только определяет таланты и обучение наги, но и предрасположенность к духовным материям. Как баларама лучше видит закономерности и лазейки людского мира, так и

ахи обнаруживает глубокую связь с силой стихий. Ещё на наш путь влияет время рождения.

Когда сошла моя Первая Кожа, я многое ощутил, как и поведал ранее. Но в беспорядочном клубке моих мыслей яркой нитью сияло чувство обновления, пробуждения и возвращения сил. Позднее я узнал, что причина – моё рождение весной и моё избавление от Первой Кожи весной. Весна укрепилась во мне и отдаётся в моей природе.

Так происходит у большинства звериных народов: знак рождения наделяет нас чувствами и стремлениями. Волками управляет фаза Луны, моколе – лик Солнца, бастеты черпают силу у часа рождения, а мы – у времени года. Но вовсе не у тропических сезонов, как можно подумать, а у четырёх времён года, почитаемых на Востоке и Западе; круговорота природы от пылающей жары до хладного покоя. Эти четыре времени года сохраняются для большей части Умбры, и они же влияют на нас. Но, конечно, мы не позволяем знаку управлять нашим отношением к долгу. Хотя иные хуры считают знак предписанием к жизненной роли, мы же – наги, и мы признаём только одну роль.

Мне известно, что большая часть наг сбрасывает Первую Кожу в то же время года, которое дало им рождение, а обратное считается дурным предзнаменованием. Мне доводилось слышать о наге, рождённой зимой, но обратившейся летом, и как духовное противоречие разрывало её разум. Я искренне надеюсь, что это всего лишь слухи.

Камакши

Я сам Камакши, о Шеша. Сложно судить о том, как время рождения повлияло на собственную судьбу и умения, но я постараюсь.

Знак Камакши покровительствует нагам, рождённым весной. Для змей, обитающих в холодном климате, это время пробуждения от зимней спячки и появления потомства. Камакши несут в себе весеннюю оттепель: нам нравится помогать больным, видеть счастливых детей. Мы не любим проводить время в лености и дрёме и всегда стремимся к действию. Наша стихия – Земля, а наша добродетель – щедрость.

Но я вовсе не хочу сказать, что Камашки слишком любят жизнь, чтобы нести смерть. Может быть – лишь может быть – мы сожалеем о необходимости казни более, чем другие, но сожаление – ещё не пощада, особенно когда приговор целиком заслужен.

Карттикея

За весной идёт лето – бурное время, сезон Карттикеи. Боюсь, народ наг нельзя называть страстным или эмоциональным – особенно в сравнении с нашими человеческими родичами. Но те, кто рождён среди знойного лета, ближе всего к людскому темпераменту и пылкости. Ярость Карттикей горит ярче, чем у любой другой наги, а их смертоносный раж страшнее всех. Стихия Карттикей – огонь, а добродетель – энергия.

Иные говорят, что из Карттикей плохие убийцы, ведь пыл мешает терпению. Но это не так. Их страсть рождает симфонию упорства, а не отчаяния. И хотя они далеки от

импульсивности людей и хур, Карттикеи отваживаются говорить то, о чём остальные лишь думают. Они горячи как нагретые солнцем камни, быстры как лесной пожар. Я рад называть их братьями.

Камса

Осенью кровь остывает. Это время Камсы, и рождённые под этим знаком ведóмы логикой и размышлением. Осенний разум – последовательный разум, заключающий мысли других с свои кольца и направляющий их уверенной силой мышц. Никто не способен лучше, чем Камса, изучить повадки жертвы или даже самого Осквернителя. Стихия Камсы – воздух, а добродетель – проницательность.

Дротик Индры, мой товарищ по гнезду – Камса, родившийся поздней осенью, почти что зимой. Моя речь не о том, о Шеша, чтобы вознести или укорить его, но именно по нему я узнал многое о Камсах. «Порок» сострадания едва ли сопутствует Камсе: детям осени такие мысли незнакомы. Возможно, в этом их слабость: моему товарищу сложнее обращаться с людьми, чем даже ахи, как я. Но именно он проник в ход мыслей нувиши, именно он выстроил нить из ложных ловушек, заманивших койота в ловушку настоящую. Без Камсы поймать такого хитрого хуру было бы почти невозможно. Мне тяжело думать о гнездах, лишённых Камсы.

Кали

Цикл жизни завершает зима, сезон Кали. Если Камсы спокойные, то Кали – холодные, но в их холоде заключён смысл. По-своему Кали не уступают в напоре Карттикее –

стремление к совершенству охватывает их и, возможно, заставляет служить нашей цели даже усердней, чем любой другой знак. И как им обойтись без упорства? Зима жестока к змеям, и чтобы пережить её, необходима постоянная воля. Кали обладают остротой надломленного льда, а их гнев подобен беззвучной буре. Их стихия – вода, а добродетель – ясность.

Моя товарищ по гнезду Саджита Ядави – Кали, рождённая посреди зимы. Я чётко вижу в ней влияние её знака. Все дела она доводит до конца, и даже хотя провал огорчает её, она всякий раз разбирает свои просчёты вплоть до самого ничтожного, чтобы впредь не повторять их.

Васуки редко появляются на свет зимой, и среди Кали их мало. Но это, если позволите судить, не нарушение равновесия, а просто уклад вещей. Разве можно просить змей приносить потомство в сезон, хуже всего для них подходящий?

Общество

Вот наши врождённые черты, о Шеша. Они влияют на всё наше существо, на личность и даже на связь с духовным миром. Но, конечно, они мало говорят о нас как о едином целом – однако как рассказать о целом, если сначала не описать индивидов, его составляющих?

Ведь мы и есть индивиды – может, не совсем одиночки, но куда более разобщённые, чем племенные общества гару и подобных им хур. Наша иерархия невелика и лишена изыска. В мире найдётся не более двадцати семи наг, чьим единственным долгом является управление. Каждое гнездо

должно сохранять самодостаточность, способность действовать без постоянного вмешательства, отвечая за соблюдение законов только перед старшими нагами и Вани.

Вани

Над нами стоят Вани – Драконьи Властители, Великие Шторма. Они не наги, но мы принадлежим им. Мы не их создания: наши матери – Земля, Луна и Река, а не муссоны и океаны. Но Драконьи Властители наши покровительствующие духи. Они направляют нас и приказывают нам, как тотемы направляют и приказывают волчьим племенам. Жилище Вани – Си Ван Чи, мир туч и ветров, гроз и раскатов грома, место, в котором даже самые могучие из оборотней могут держаться ничтожно краткий миг.

Если бы не Вани, прочие меняющиеся узнали бы о нас. Нам бы пришлось заключать пакты с другими духами, и их союзы с хурами рано или поздно выдали бы наше присутствие. Иногда я сожалею о нашей изоляции от большей части духовного мира, исключая, конечно, элементалов, близких нашим знакам. Только глупец не хочет завоевать новых друзей. Но моё утешение в том, что наши союзники – сами Вани, и они покровительствуют нам прежде всех, кроме моколе, и даже драконьему роду они не раскрывают нас.

Вани – наши законотворцы, но не правители. Они принимают нашу работу и посылают нам духов-помощников и наставников даров, но они не вмешиваются в собрания, не судят наших преступников и не отдают приказов кроме как в

исключительных обстоятельствах. Дела нашего народа целиком в вашем ведении, о Шеша, а также в ведении корон и самих гнёзд.

Я никогда не помышлял сосчитать Вани. Наши архивы называют числа от трёх до ста восьми. Но как знать наверняка? Вани предстают нам в любом подходящем облике, а аудиенцию слушают от одного Драконьего Властителя до девятерых. У них бессчётные имена, записью которых занимаются только учёные. В сущности Вани непознаваемы – да и мы не должны, как и не вправе, перечислять их.

Шеша

Стою перед вами, о Шеша. Вы – глас Вани, вы многоголовый змей, ведающий нашими повадками. По традиции вы составлены из троек: трое баларам, трое ахи и трое васуки. По закону вы правите народом наг.

Мои знания о ваших обязанностях едва ли полны, но ваш основной труд известен. Вы защитники, управляющие и смотрители Нанданы, величайшей ананты из всех – места, где закон позволяет отдохнуть наге, заслужившей несколько лун покоя. Вы следите за соблюдением законов и выбираете наказания для наг, презревших свои обязанности. Вы, как добрые учителя, присматриваете за нами, решая, когда нага достойна новых почестей и привилегий. Вы следите за вратами в Си Ван Чи, чтобы только достойные могли предстать перед ликами Вани.

Все духи-служители Вани также и ваши служители. Они передают послания от вас. Врата Нанданы не откроются, пока вы не прикажете им, и даже тогда они приведут в

любую указанную вами ананту. Вы неизменно пребываете здесь – ради безопасности Нанданы. Если кому-либо из вас понадобится свобода вершить собственные дела, он сначала находит себе замену. Я могу лишь догадываться, что время от времени вы должны касаться земли, чтобы ваши физические тела не распались – но я не вправе судить об этом и прошу извинить мою мнительность.

Короны

Следом за вами, о Шеша, и за каждым Шешей ранее, стоят и будут стоять короны. Они тоже законотворцы, но в своих границах, чтобы гнёзда каждого региона могли получить непосредственную помощь и поддержку. Каждая корона – это совет наг, хотя и всего трёх: нас слишком мало, чтобы позволить большее.

Как вы, о Шеша, владеете пределом в духовном мире, так и коронам принадлежат базы операций в физическом мире. Есть у них и способность открывать врата между базой и анантами своих подданных, хотя делается это куда реже. Если, преследуя жертву, гнездо пересекает границу между владениями корон, этикет предписывает сообщить об этом обеим коронам. Сам здравый смысл подсказывает, что корона может знать о возможных маршрутах жертвы больше, чем отдельное гнездо.

Здесь, в Индии, как и во всей Азии, за вами стоит корона Вритра. Корона Ямилка присматривает за Ближним Востоком. Сайиди ответствует за Африку, Немонтана координирует деятельность наг в Европе, а в ведении Зузеки находятся обе Америки. Юрлунгур занимается Австралией и

Океанией. Непросто служить частью короны – нести ответственность за огромную территорию при всех ограничениях простой смертной наги. Признаю свою постыдную радость при мысли, что вряд ли мне когда-либо суждено стать достойным этой должности.

Гнёзда

За Шешей и коронами стоит гнездо – основа нашего общества. Ниспадение Винаты показало, что хотя мы и не стайные звери вроде гару, но всё же не можем позволить себе действовать в одиночку. Поддерживать внутреннее равновесие так же сложно, как знать – по-настоящему знать – цвет собственных глаз. Часто ли случается заглянуть себе в глаза? Видим ли мы их такими, как изо дня в день их видят окружающие? Сохранять равновесие – наша священная обязанность, но мы не всегда способны справиться с нею.

И поэтому мы живём гнёздами, которые в чём-то подобны «стаям» других хур. Но нас связывает не стайный инстинкт или покровительство тотема. Вместо этого нас держит вместе потребность, а изоляция от остальных только скрепляет наши узы.

О Шеша, узы гнезда почти подобны брачным узам. Мы друг другу ближайшие товарищи, спутники и часто – возлюбленные. Никакой брачный союз с родичами не может продержаться так долго или вызвать такую преданность, по крайней мере я с таким не сталкивался. Мне случалось лишь слышать о нагах, отвергнувших своё гнездо ради жизни с человеческим возлюбленным, но моё сердце болит за них. Гнездо – продолжение меня, мои товарищи думают так же.

Оставить их кажется таким же безумием, как предать собственную ладонь, отрубив её.

Пожалуй, чужак не смог бы распознать глубины наших связей. Мы существа холодной крови и не испытываем необходимости демонстрировать свои эмоции. Но даже человеку едва ли доступна столь крепкая связь – мало людей могут назвать хотя бы кого-то одного другом, возлюбленным и братом в едином лице, что говорить о двоих. И разве человек смог бы годами посвящать себя нашей тяжёлой миссии, лишённый всякой близости кроме как с товарищами по убийствам?

Гнездо может состоять из двоих или троих. Трое – лучшее число, но иногда приходится обходиться двоим. Потерять одного товарища уже тяжко, а единственный выживший уничтоженного гнезда зачастую должен провести годы в Змеиных Водах, чтобы вернуть способность быть частью гнезда.

В своей работе гнёзда в основном автономны. Мы носим своё убежище, ананту, с собой и поэтому не привязаны к месту. Мы готовы преследовать жертву куда бы она ни скрылась. Как правило, гнёзда выбирают своей временной базой операций город или область, изучая деятельность местных хур и следуя указаниям короны. Много миссий может пройти, прежде чем наг призовёт Шеша или корона для доклада, или прежде чем гнездо случайно пересечётся с другим. Всё же нас не так много по миру, и нельзя тратить время на пустые формальности.

Но в передаче важных данных нельзя полагаться на случай или собрания. Если нужно отправить срочную

инфомрацию другому гнезду, короне или же Шеше, мы используем зашифрованные сообщения, переносимые духами. Обычные методы слишком ненадёжны и недостаточно защищены. Но даже так мы обмениваемся информацией только по крайней необходимости, а лучше всего – чтобы гнездо выполняло миссии в полном молчании.

Санньясины

Несмотря на несомненную потребность в близости – и присмотре – некоторые наги всё же живут одни. Но мы никогда не работаем одни, о Шеша. Охота и казнь в одиночку запрещена Священными Законами. Поэтому когда нага выбирает путь одиночества – путь санньясина – она перестаёт быть судьёй и убийцей. Она становится отшельником, аскетом, которому уже никогда не суждено убивать.

Принять санньясу – значит умереть, похоронить себя самому. Обычно в санньясу пускаются наги, пережившие свои лучшие годы, почувствовавшие подступление заката и желающие покинуть мир тревог. Физическая травма также может толкнуть нагу на путь санньясина из-за опасения, что собственные затруднения подвергнут опасности товарищей по гнезду – или, что хуже, Священную Тайну. Я слышал о нагах, ушедших в санньясу из-за уничтожения их гнезда, потому что сердце уже не смогло принять новое товарищество.

Я, как и многие наги, смотрю на санньясинов со смешанным чувством жалости и уважения. Жизнь без гнезда, без выполнения долга для меня немыслима, но в то же время

я восхищаюсь их мудростью и внутренней силой. Требуется большая отвага, чтобы увидеть свой предел и принять его.

Отношения с родичами

О Шеша, моё сердце всецело принадлежит народу наг, и мне не представить близость с кем-то иным, будь то человек, змея, хура или зверь. Но нагам не выжить одним. Мы вершим дела тайно и без посторонней помощи, но для возобновления расы мы должны поддерживать связи с родичами. Родичи-змеи, конечно, нетребовательны к обращению с собой, но любовники и родственники из числа людей нуждаются в большем.

Прежде всего отношения должны быть подобающими. Чрезмерная близость с человеком, ради потомства или по иным причинам, не годится для наги и подрывает её способность действовать в гнезде. Редко когда нага может назвать настоящим другом кого-либо кроме товарищей по гнезду и родича-любовника, а поддерживать подобные отношения – значит рисковать всем. Наши законы строго порицают это, и не зря. Пожалуй, именно в том одна из причин, почему хэнгэёкаи, знающие о нас, считают нас столь загадочными – но главное, что это хранит Священную Тайну.

Есть и… другая причина, почему мы составляем плохие союзы с людьми. Да, мы испытываем эмоции сильнее, чем змеи, но у нас нет той их глубины – кроме Ярости – что свойственна людям. Все мы, баларамы, васуки и ахи, несколько ближе к людям, чем к кобрам. Со своими любовниками мы отнюдь не холодны, но связь по крови или потомству – это лишь тонкий мостик через бездонное ущелье.

Немногие способны пересечь его и любить человека так же, как мы любим товарищей по гнезду, а то и сильнее. Наверное, те, кто сумел – счастливейшие из наг, и я им завидую.

Но даже когда любви нет, мы должны чтить родичей. Без них новые поколения баларамов не будут правильно выращены и воспитаны. Многие из нас позволяют своим любовникам иметь посторонние связи и даже вступать в брак, при котором отношения с нагой остаются теневым союзом. Но таком случае жизненно необходимо позаботиться о чистокровности рождающегося потомства. Нагиня вправе позволить человеку-любовнику зачинать детей от других женщин (предпочтительно родичей) или формальной жены. Но женщина, посвятившая себя нагу-мужчине, должна приложить все усилия, чтобы вынашивать только его детей. Это тяжёлая обязанность, но иначе нельзя.

Ещё есть вопрос веры.

Человеческие религии

Не преувеличением будет сказать, что человечество заблудилось на духовной тропе. Когда-то сам мир духов ластился к их ладоням, а Земля отвечала им взаимностью в ответ на ласку. Те времена прошли. Теперь в их смертных сердцах зияет бездонная пропасть, и люди постоянно ищут, чем заполнить её – но тщетно. Человек поглощает больше пищи, чем ему необходимо. Человек заводит больше любовников, чем нужно для душевного успокоения. Человек производит больше детей, чем достаточно для возобновления рода, и окружает себя столькими вещами, сколько не

требуется на уюта. Человечество отчётливо ощущает жажду, но по ошибке соотносит её с собственными желаниями, будто предметы его алчности способны вернуть ему полноценность.

Но люди всё же не простаки. Может им и не хватает познания, но они их глаза не слепые. Многие понимают, что жажда происходит от разобщённости с окружающими миром или с неведомым. И они ищут этой связи. Некоторые в своей мудрости её находят.

Люди знают слово «Гея», по крайней мере некоторые из них. Большинству знакомо понятие Матери-Земли, хотя его часто относят к безнадёжно устаревшим «языческим представлениям». Однако в Индии, где наших родичей больше всего, сильнейшая местная религия признаёт Мать-Землю в одном из её обличий. Её называют «Деви» – так же, как и мы называем познаваемый лик Геи. Они также понимают триаду сил Созидателя, Хранителя и Разрушителя, не считая их суеверием.

Было бы высокомерием утверждать, что это мы сформировали людскую религию после Отделения (Severing). Это не наша задача: аписы должны были поддерживать связь человечества с духовным миром, и только они были наделены необходимыми талантами. Я не историк и не готов утверждать, узнали ли люди слово «Деви» от нас или же наоборот – но я склонен думать, что это так, хотя и рискую показаться гордецом.

Каковы бы ни были истоки сходства, это облегчает баларамам из Индии переход к жизни наг. Им не нужно целиком отказываться от прежних убеждений – вместо этого открываются новые, ранее неведомые аспекты веры. Но

сложнее всего принять ущербные лики Разрушителя и Хранителя – или, как их ещё называют, Вирмаі Осквернения и Вивераі Духоты. В первый год становления бараламы её вера может подвергнуться жесточайшему испытанию, но наверняка это можно сказать и про любых молодых хур, рождённых от людей.

Духовность наг

Но что сказать об убеждениях народа наг? Прежде всего, как и все меняющиеся, мы чтим Гею. Мы созданы, чтобы следовать Её воле. Мы признаём триаду Созидателя, Хранителя и Разрушителя и те прискорбные аспекты, что они приняли в наше опасное время. Мы уважаем могучих инкарн и целестинов, хотя не имеем союза ни с кем из них, кроме Вани.

К своему стыду я не философ, о Шеша. Я силён в толковании законов, а не движущих небесных сил. Но то же, я уверен, может о себе сказать большая часть нашего народа.

Три – священное число для всех оборотней, но для нас особенно: своим существованием мы обязаны Гее, что сотворила нас, Луне, что вдохнула в нас силы, и Апсе, что приютила нас. Хотя их сонмы не служат нам, но Три Матери всё же главные священные фигуры нашей веры. Я бы охотно отдал за них жизнь, как и мои товарищи.

Не только мы почитаем Гею и Луну. Большая часть хур поклоняется Гее, и в основном они такие же дети Луны. Но Апса – она лишь наша мать. Никто больше из меняющихся, даже рокеи, не обращаются к Апсе в своих мольбах. Никто больше не разделяет нашей связи с текучей водой, её

обителью. Гуралы рыбачат в её реках, рокеи странствуют в их течениях, а моколе нередко охотятся и отдыхают на груди у Апсы – но только для нас дно реки родной дом. Я слышал сказания о народе, принимавшем облик речных рыб и погибшем в Войнах Ярости, но это лишь зыбкие слухи, да и как такие существа могли бы послужить Матерям? Я уверен, что именно мы – любимые дети Апсы. Её благость омывает весь мир, но только нам даны её величайшие дары.

Почему именно нам, народу змей? Почему не рыбам, выдрам или другим речным обитателям? Затрудняюсь ответить. Возможно, только наши зубы достаточно остры, чтобы достойно служить ей. Может, дело в сходстве облика Васуки с текущей рекой. Змея не умеет дышать под водой, но с зари времён людские племена представляли змей созданиями воды, приписывали им способность вызывать дождь и управлять течениями рек. Так было даже до эпохи Царей.

И в качестве исключения людской миф целиком прав.

Течение реки и пресная вода дарит нам спокойствие как никому из оборотней. В ней наша скрытая мощь и наше убежище. Не представляю более духовного переживания, чем лежать в речном мелководье при полной луне, чувствуя кожей землю и течение воды. Посмевшие осквернить Апсу через осквернение её рек – ради обогащения! – о Шеша, думаю, каждая нага целиком согласится, что подобные люди заслуживают смерти, даже если осуществить её не наша задача.

Отрада искусства

Нельзя рассказать о нашей духовности, забыв о роли искусств. Повторюсь, что я, увы, не философ – но целиком понимаю тягу созидания.

Многое влечёт нас к занятию искусствами и сотворению прекрасного. И в этом часть нашего внутреннего равновесия. Мы всё же разрушители – и будучи таковыми, мы храним мир и его обитателей. Значит, наш долг упускает только созидание – и потому в свободное время мы созидаем. Равновесие достигнуто.

Равновесие…

Простите меня, о Шеша, я сказал неполно. Это лишь часть причины. Мы играем на инструментах, поём, пишем картины и поэзию, упражняемся в каллиграфии, скульптуре и ткачестве – потому что не терпим вечного молчания. Хотя наша змеиная сторона не нуждается в сообщении с себеподобными, человеческая – нуждается. Матери сохранили в нас эмоции, а Священная Тайна иногда так давит. Поэтому через искусство мы выражаем свои чаяния. Мы поём, потому что не можем сказать.

Священные законы

– Ты хранитель законов своего гнезда, – обратилась у Лунджоу нага в форме человека, молодой девушки едва за двадцать. Её возраст не подходил для Шеши. До сих пор она не подавала голоса, – Перечисли их.

Лунджоу был готов улыбнуться. Из всех вопросов, которые Шеша могли задать ему, этого он ожидал наверняка.

О Шеша, знать своды законов всех оборотней – мой долг как наги. Наставник обучил меня каждому из них: я могу перечислить литанию гару, обязательства драконьего народа… Я готов утверждать, что койотам дано слишком мало законов, и могу раскритиковать пауков за следование законам, происходящим из сомнительных источников.

И, конечно, я знаю наши законы. Они многочисленны, но как судье вершить беспристрастную справедливость без опоры на законодательство? Вани устанавливают законы по обращению к ним и использованию их даров. Шеша издаёт законы по подобающему поведению. Короны выпускают постановления, помогающие эффективной работе гнёзд. Но Священные Законы выше всех них и касаются каждого. Первоначальный свод был дан нам на заре времён, и мы позаботились, чтобы он не устаревал в вечно меняющемся мире. Но я верую в истинность наших законов, и что с самого начала каждой поправке было суждено случиться именно тогда, когда она случилась. Подобно мировой дхарме, эти законы проникнуты в нашу суть.

Превыше всего храни Священную Тайну

Нагам Запада недопустимо давать волкам, кошкам, крысам или даже воронам знать о нашем существовании. Тогда гибель несомненно настигнет нас, ведь хуры наверняка решат, что мы выжили благодаря договору с Разрушителем или же что мы затаились, готовя недоброе.

Наказание за нарушение этого закона – смерть, и я не сомневаюсь в мудрости этого постановления. Слишком многие из числа людей и оборотней – глупцы, не способные прикусить язык, не заслуживающие доверия. Но таковы не

все. Я полагаю, о Шеша, что неправильно устранять тех, кто мудр и сдержан – и способен хранить секрет наравне с нами.

И всё же, увы, мне далеко до мудрости Матерей, и я не вправе рисковать выживанием моего народа, полагаясь лишь на собственную способность выделить достойных из толпищ остальных.

Чти Трёх Матерей

Мы рождены от земли, луны и реки. Мы наделены лучшими качествами человека, зверя и духа. Нам даны великие дары, подобающие выполняемому долгу. Глубочайшей неблагодарностью было бы в ответ не почитать собственных матерей за их заботу. Этот закон – не простое предписание возносить молитву в определённое время. Это указ неукоснительно защищать честь Трёх Матерей.

Злейшее нарушение этого закона, с которым мне довелось столкнуться – это гнездо, потребовавшее восстановления справедливости во имя Апсы в виде уничтожения всех речных поселений без исключения. Это чрезмерность. Более эффективным было бы направить усилия на уничтожение людей, угрожающих оставшимся гуралам, чтобы те могли полноценно очистить реки.

Наказывай тех, кто презирает долг

Кажется неуместным объяснять этот закон вам, о Шеша, но его неверное понимание уже влекло последствия в прошлом. Наша задача – наказывать тех, кто сознательно предаёт долг перед Матерью-Землёй и кто скорее всего избежит кары от своих собратьев. Только самих нарушителей нам надлежит наказывать, а не их товарищей или родственников. Наказание должно соответствовать

преступлению. Милосердие и гнев не должны повлиять на осуществление правосудия. Мы должны быть уверены в вине жертвы и должны выполнить свою миссию раньше, чем у жертвы возникнет возможность углубить нанесённый вред. Это простые принципы, о Шеша, но увы, даже их придерживаются не все наги.

Не охоться в одиночку

Винаta оступилась потому, что не доверяла другим нагам. Мы не вправе повторить её ошибку. Мы должны доверять друг другу именно потому, что не можем доверять остальным.

Как хотелось бы сказать, что этот закон незыблем, но мне доводилось слышать о гнёздах, уничтоженных во время миссии, когда оставшаяся нага решала довершить работу и тем почтить погибших товарищей. Я считаю это простительным – но тот, кто пускается на новые миссии без гнезда, уже играет с судьбой.

Будь смиренным

Убийца, переоценивший свои возможности, всё равно что мёртв. Мы должны постоянно сохранять ясное представление о собственных умениях. На кону само выживание нашего народа, поэтому ошибиться лучше в меньшую сторону.

Стоит добавить, что величайшие беды народов оборотней – я, конечно же, говорю о Войнах Ярости – происходят от гордыни. Этого одного должно хватить для признания важности данного закона.

Избегай неравновесия

Закон других меняющихся относятся и к нам: наги должны сохранять равновесие телесно и духовно. Нам не подобает размножаться бездумно, зачиная или принося детей из похоти вместо необходимости. Мы должны поддерживать баланс между баларамами, ахи и васуки. Если численность родов придёт в беспорядок, мы обязаны вернуть равновесие.

Это, очевидно, предупредительный закон, поскольку он регулирует действия во многих ситуациях. Увы, о Шеша, легче укорить нагу, нарушившую его, чем вознести тех, кто его неукоснительно соблюдает.

Рази Осквернителя, если возникает возможность

Это самый новый из Священных Законов, о Шеша, и очень правильный. Мы – не воители Матери-Природы, эта роль принадлежит другим. Бороться с прислужниками Осквернителя на суше, воде и в небесах – совсем не наша задача. Но без нас хуры слишком малочисленны, чтобы иметь хотя бы шанс на победу в Последней Войне. Этот закон обязывает нас действовать против слуг и планов Осквернителя, но только если такие действия не подвергают опасности миссию. Заманчиво бросить преследование справедливости ради искоренения постигшей мир духовной чумы, но это путь гордыни. И всё же я возношу хвалу тем, кто покорно, пусть и без понимания, соблюдает этот закон. Это куда лучше, чем закрывать глаза на окружающую скверну.

Изумрудные мандаты

Наги, пребывающие среди Звериных дворов Изумрудной Матери должны сочетать собственные законы с мандатами

оборотней Востока. Такая двойная ноша не из лёгких, особенно учитывая строгость законодательства наг, но тяжесть долга змеям привычна.

Не увиливай от исполнения вверенных задач

Наги Звериных дворов относятся к Первому мандату крайне серьёзно. Их задачей является обеспечивать соблюдение Первого мандата. Обеспечивая соблюдение Первого мандата, они исполняют его. Чтобы исполнять его, они обеспечивают его соблюдение. Таков закон. При таком положении вещей почти каждая нага среди хэнгэёкаев знает обряд Безмолвного Погребения.

Храни Колесо и его полное обращение

Восточные наги особенно почитают этот мандат, видя в нём прямую связь со своей миссией карать отступников. Несколько азиатских гнёзд целиком посвятили себя охоте на любого, кто грозит остановить колесо в Шестой эпохе.

Не должно поучать собратьев

Для наг этот мандат представляет ожидаемую трудность: соблюдать его и одновременно Первый мандат практически невозможно, ведь задача наг и есть поучение собратьев, пускай и в столь суровой форме. Поэтому наги Звериных дворов в основном понимают его как «Не суди за мелочи, дождись крупного нарушения».

Превыше всего чти свои владения

Реки Востока особо священны для наг, и им всё сложнее сдерживать праведный гнев. Лишь речи понимающих баларамов останавливают индийских ахи и васуки от крайних мер по отношению к людям, отравляющим Ганг.

Милосердие – твой проводник во дворе августейшей Матери

Наги целиком понимают, что если их казни покажутся неоправданными, это может снова обратить Звериные дворы против них. Данный мандат особенно подчёркивает важность исполнения миссий в тайне и со всей тщательностью. Никто не хочет быть обвинённым в самоуправстве.

Чти предков и старших

Наги – примерные отпрыски и оказывают все положенные почести как прародителям, так и живым родственникам. Однако это не позволяет их прощать серьёзные нарушения со стороны старших. Наги не любят действовать против вышестоящих – вместо этого они передадут информацию собственным вышестоящим.

Чти пакт с миром духов

Естественно, восточные наги чтят свой пакт с Вани, но поскольку у них нет договоров с другими духами, они не соблюдают большую часть распространённых обрядов и ритуалов. В основном они предпочитают не привлекать внимания духов, с которыми не имеют союза.

Не развязывай войны ни с человеком, ни со зверем

Наги крайне редко убивают от эмоций, и тем более – в большом количестве. Этот мандат им по душе.

Никто и ничто не должно вторгнуться в святыни

Хотя наги не любят действовать в открытую против вторженцев, они не меньше других хэнгэёкаев готовы защищать священные места Изумрудной Матери. Любому,

кто посмеет посягнуть на каэрн двора, придётся следить за каждой тенью, вплоть до собственной.

Наказание

Молчание длилось около минуты, пока не заговорила нага в форме Ажи-Дахаки. Её голос, как и у остальных, звучал лишь мысленно, но он словно нёс с собой отголоски раскатов грома.

– Ты сказал верно, Лунджоу, и доказал своё понимание нашей сути и нашей цели,- ахи в ответ глубоко поклонился.

– Но остаётся один вопрос, – прозвучало далее, словно шёлковое одеяние затрепетало на ветру. Лунджоу поклонился снова:

– Слушаю, о Шеша.

– Чтобы осмыслить твою дилемму, объясни, как ты понимаешь Первейший Долг и почему тяготишься решением.

Лунджоу глубоко вдохнул, замер и медленно выдохнул. Его лицо напряглось.

– Слушаюсь, о Шеша.

Волки сражаются. Кошки крадутся. Вороны наблюдают. Акулы выживают. И так с каждым из звериных народов, кого наделила душой сама Гея. Но этот великий дар не просто так – это инструмент в руках мастера, оружие в руках солдата. С даром приходит долг.

Наш долг, с того момента, как первая нага поклонилась Драконьему Властителю – это карать.

Конечно, всё не так просто. Если бы мы карали каждого – человека, оборотня или чудище – за нарушение священных законов его племени, то реки бы переполнились нашим ядом

и их кровью, а преступлениям бы всё не было конца. Такова природа свободных волей: если есть выбор, то некоторые сделают его в пользу бесчестья или даже зла.

Наша задача – карать тех, кто не только нарушил законы своего народа, но и чьи преступления против Матери-Природы без нашего вмешательства останутся безнаказанными, неизвестными или даже воспетыми. Чтобы подобающе выполнять свой долг, мы должны изучать, судить и только затем осуществлять наказание.

Первый и, пожалуй, главный этап любой миссии – изучить цель. Конечно, это если нам уже известно имя цели и её преступление – если же нет, то первым этапом становится нахождение цели. Но суть не меняется. Долг обязывает нас досконально узнать цель, исследовать её распорядок, умения, средства и даже само преступление, если что-либо осталось неясным. Несомненно, это требует времени. Но наге не стоит торопиться с приговором, не проведя разведку. Я не отступил бы от процедуры ни при каких обстоятельствах, кроме прямого приказа от короны или от вас, о Шеша.

Когда цель установлена и её дела разведаны, происходит суд. По традиции – и необходимости – гнёзда выносят суждение самостоятельно. Судьба выбранной цели зависит исключительно от решения наблюдающего за ней гнезда наг. Мы не вправе забрасывать вышестоящих постоянными запросами и уточнениями.

Простите нас, Шеша, но в данной ситуации у нас не было выбора.

После обмена собранными сведениями суд обычно заканчивается быстро. Как я и говорил, гнездо мыслит как

единое целое и редко приходит к несогласию. Цель почти всегда признаётся виновной: если обилие доказательств довело дело до суда, его обычно хватает для подтверждения вины. Остаётся только определиться с приговором – в основном это смертный приговор – и как его осуществить.

Казнь требует высочайшей осторожности. Гнездо должно придумать, как застать жертву одну, предусмотреть её действия и выбрать способ умерщвления. В нашей работе мы наделены мощным ядом, но это не обязательно лучший вариант, особенно если предполагается, что тело могут найти. Отравить цель, задушить её в кольцах, изорвать когтями – всё это возможно только если сначала предусмотреть уничтожение тела во имя сохранения Священной Тайны. Завеса Вани всё же не всесильна.

Но чаще всего предпочтительней создать видимость несчастного случая. Конечно, это куда сложнее, а хуры и так не лёгкие цели. Но если устроить так, чтобы преступник был найден среди свидетельств своего преступления, будто его смерть наступила по роковой, но правдоподобной случайности, тогда другие хуры выучат урок из судьбы собрата. Самонадеянные наги, или, может, просто неопытные, сначала отравляют жертву, а потом скрывают следы содеянного с помощью завесы Вани. Но бывалые и почётные наги никогда до этого не опускаются.

***

Лунджоу вздохнул и беспомощно развёл руками.

– Что приводит меня к проблеме нувиши, представшего перед вами. Мы обнаружили его слежку за нами – но не

успели изучить его. Его смерть несомненно обезопасит Священную Тайну, но будет ли она справедливой?

– Моё гнездо не может придти к согласию, – продолжил Лунджоу, – Может, Многошкурый и правда принесёт гибель нашей расе, выдав нас остальным оборотням. Если так, то он, возможно, не только угроза, но и заслуживает казни – поскольку вместо преподания урока, как велит ему долг, он разожжёт третью Войну Ярости. Но быть может, что он вовсе не собирается раскрывать наши тайны, и тогда убить его, конечно, будет практично, но едва ли правильно.

– И всё же я задаюсь вопросом, – вздохнул ахи, – Может, изучив наши обычаи и похитив наши тайны, он и пытается научить нас чему-то? Скрывается ли в его лапах урок, который нам ещё предстоит осознать?

Лунджоу поклонился и снова развёл руки:

– Мне это неведомо. В том и состоит дилемма нашего гнезда, о Шеша. Следует ли нам убить койота? Будет ли это справедливость или, может, необходимость? Или всё же отпустить его? Смиренно прошу понять причину нашего разногласия и невозможности соблюсти закон. Приказывайте, и мы подчинимся.

Вокруг света

Лунджоу ждал ответа недолго. Кобра с величественным капюшоном, обратившаяс

– Ещё рано, Ночной Путь. Мы хотим услышать от вас ещё один ответ – по той части учения, чт я к ним первой, снова мысленно заговорила: о происходит не из легенд и не из

предписаний. Ваше гнездо повидало свет. Что вы узнали в своих странствиях?

Джадита выступила вперёд и снова поклонилась.

– Позвольте мне, Шеша.

Наги в дикой природе

Мир огромен, Шеша, но наги встречаются почти повсюду. Нам дана гибкость как никому из хур. Мы на всех континентах кроме одного, и даже тот мы уже начали осваивать. Наги живут и в густых джунглях, и в пустынях, и на необъятных равнинах. Мы в реках, озёрах и океанах – которые якобы доступны только рокеям и некоторым моколе.

Наши змеиные родичи не обитают лишь в некоторых уголках: тундра, высокогорье и другие стылые районы, где лёд сковывает землю круглый год, а также некоторые острова. Но там есть наши родичи-люди. И нет такого места на Земле, куда бы в случае необходимости не могла отправиться нага, выполняя суровый долг. Даже моё гнездо посетило и аравийскую Руб-эль-Хали, и канадскую тундру, а совсем недавно – бриллиантовый венец мира, Антарктику.

Наша подмога в странствиях – ананта, собственный подводный дом, щедрый дар Геи. В нём наше убежище и дверь к тайнам Бархатной Тени. Каждая нага носит с собой этот маленький мир и может прочтением мантры спроецировать его на водную поверхность. Благодаря этому карманному пределу нага не привязана к одному месту. Мы

способны просачиваться путями мира как пожелаем, виляя и уходя, возникая и исчезая беззвучные как звёзды.

Неудивительно, Шеша, что мы охватили весь мир. И люди, и змеи проявляют чудеса приспособляемости. Хотя бы одно это объясняет наше повсеместное присутствие. Мой почтенный наставник Джая Деви говорил, что великая хитрость наг – это быть повсюду, не появляясь нигде. Вот в чём главное таинство.

Мы сочетаем человеческую изобретательность со змеиной мудростью. Мы наблюдаем, приспосабливаемся, подхватываем, совершенствуем и незримо укореняемся. Куда пускается наша добыча, туда и мы – по земле, в ветвях, в воде… Наша раса вмещает столько разнообразия – конечно, мы успешно осваиваемся повсюду.

И как иначе, Шеша? Мы судьи и палачи над хурами-отступниками. Мы должны жить повсюду, где живут они, и настигать их везде, куда бы те ни сбежали. Наша функция требует способности проникнуть во всякую нору, гнездо, жилище или каэрн, где потребуется осуществить правосудие. И мы проникаем. Моё гнездо уже отравило спятившего гару в Вайоминге, уничтожило заражённого Вирмом моколе в Atrocity Realm?, а в Японии обезглавило болтливого тэнгу, едва не сдавшего Вирму нескольких своих собратьев.

Не думаю, Шеша, что этот старик-нувиша собирается рассказать о нас. Мы достаточно знаем народ койотов благодаря нагам американского югозапада: они плуты, но не дураки, и не держат зла на других детей Геи. Любопытство – ещё не предательство, а значит, и не преступление. Если отпустить его, уверена, он будет молчать о нагах. Но я

утверждаю это лишь потому, что знаю: в случае обратного ни его, ни обречённых знанием о нас не спасёт ни одно убежище в мире – даже…

Города

Хотя города не самое гостеприимное место на земле, в них обитают очень многие наги и родичи обоих видов. Индия издревле была культурным центром змеиного народа, так что не удивительно, что современные наги чувствуют себя как дома в переполненных мегаполисах. Калькутта, Мумбай и Новый Дели бурлят жизнью. Где хуры, там и наги – затаились в ожидании. Змеи – известные уничтожители вредителей, а современный город полон вредителей самого разнообразного сорта.

Мы жили в городских стенах ещё со времён Импергия. Они как родные. Нам известно, какие хуры предпочитают какие города и куда в них ходят. Индийские города, самые привычные нам, не блещут девственный природой и обилием парков, не внушают восторг и умиротворение своими пейзажами. Гару их избегают. Благородные мистики среди волков не переносят вторжения приземлённости в свою романтичную натуру, а для Ходящих-по-Стеклу? здесь не хватает бизнес-потенциала, во всяком случае не на целую стаю – а им это невыносимо. Даже Ходящие-по-Стеклу по природе стайные животные, и пребывание в одиночестве их пугает. Когда парочка появляется разнюхать город, у них непременно находится деловой или личный повод убежать обратно в «настоящий» мегаполис вроде Гонконга, Лондона или Нью-Йорка. Мы давно подметили за волками: они

довольно опасны стаями, но стоит поместить одного-двух в новую непривычную ситуацию, они теряются. В стайности не только их главная сила, но и большая уязвимость. Даже так называемые Клыки Геи? готовы бахваляться и крушить, когда перевес на их стороне, но стоит застать одиночку в незнакомой обстановке, как он на глазах становится «трусом Геи».

Так что в переполненных городах, источающих всевозможные человеческие ароматы, куда чаще встречаются рэткины, ханы, ананси, кораксы – и мы. Этим душным мастам, брошенным Вильдом, посчастливилось обойтись без гару.

Такие шумные, тесные муравейники знакомы нам лучше всего, но наги встречаются в городах любого размера. Многие из нас родились и выросли в самом сердце столиц и центров мира. Баларамы, начавшие жизнь в таких условиях, часто настолько проникаются стремительным ритмом жизни, что любое место посвободней кажется им почти что деревней.

Индия

Когда-то эта огромная страна была местом величайшего триумфа наг. Именно в Индии – включая её бывшие территории, ныне принадлежащие Шри-Ланке, Пакистану и Бангладешу – однажды царила величайшая гармония, когда-либо достигнутая между людьми и меняющимися. Взаимные симпатия и уважение избавили нас от типичных проблем. Наги жили открыто, признаваемые почётными слугами Деви. Люди чтили нашу мудрость и силу, а наши родичи

происходили из двух высочайших каст – брахманов и кшатриев. Мы всё ещё часть их культурного наследия. За время с нашего исчезновения после Войны Ярости нас превратили в самобытные мифологические фигуры.

Иные из наших учёных полагают, что Индии отводится слишком большое место в истории наг. Мне сложно согласиться. Пускай мы издревле присутствовали везде и успели сыграть ту или иную роль в каждой культуре, но в Индии мы стали частью привычной жизни. Часто нас звали выступить посредниками между людьми и хурами. Думаю, ни один город и ни одна крупная деревня не оставалась без наги-покровителя. Мы не преследовали своей целью править человечеством или устроить своеобразный змеиный Импергий – нам просто хотелось сократить разрыв между миром служителей Деви и теми, кого они направляют. Наш долг перед Геей не создаёт противоречия с людьми, как это происходит у гару и рэткинов, так что сотрудничество с человечеством пришло само собой. Но тем тяжелее осознание, что именно одна из нас разрушила эту гармонию.

После нашего исхода из Индии и окончания эпохи Царей из-за Войны Ярости индийские наги будто вымерли, как и в других регионах. На самом деле в Индии всё ещё обитает больше наг и наших родичей, чем где-либо в мире. Дикие волки, напротив, здесь редкость, разве что потомки Серебряных Клыков, прибывших с британскими колониальными войсками. Благодаря успехам наг в борьбе с Осквернителем и аналогичным усилиями багир, ханов, моколе-макар и рэткинов Индия прекрасно обходится без гару. Война с Осквернителем всё-таки требует некоторого

участия гару, но мы тщательно следим за их популяцией, чтобы нездоровая численность волков не скомпрометировала наш труд и Священную Тайну.

Но даже если забыть о нашей роли, Индия – земля красоты и чудес. Здесь простираются джунгли и равнины, а морской берег тянется на многие мили. Королевские кобры пусть и сдали позиции за последние века, но по-прежнему куда более многочисленны, чем дикие родичи многих хур. Наша человеческая родня и вовсе повсюду. Некоторые семейства, ведущие род от брахманов и кшатриев, знают о нашем существовании и женят молодые поколения так, чтобы сохранять силу змеиной крови.

Но стоит, увы, сказать и о перенаселении. Целый миллиард, Шеша! Даже Китаю сложно со столькими людьми в своих границах, а Индия куда меньше. Теснота влечёт беды. Нашей культуре не свойственна восприимчивость к скверне, но такое множество людей на столь малой площади неминуемо притягивает духов, культивирующих человеческие пороки. И даже если статистически в Индии не больше нищих, чем в других странах, на деле это доля огромного населения в маленьком пространстве – крайне прискорбная картина.

Азия

В остальной Азии всё несколько иначе. В северной её части, за тринадцатой параллелью, нас очень мало. Там, конечно, встречаются наши змеиные родичи и некоторое число человеческих, но полнокровные наги – редкость. Север Афганистана, Казахстана, Монголии и России – край

слишком горный, холодный и негостеприимный для нашего теплолюбивого племени. К тому же чем севернее, тем многочисленней и сильнее популяции гару. Корея, Северный Китай и Япония также почти лишены наг, в основном благодаря усилиям нэдзуми в Войне Позора. Исполнение долга может привести гнездо в эти враждебные места, но мы стараемся не задерживаться.

Но Южная и Передняя Азия – это совсем другая история. Нам привычны буйные джунгли и тёплые реки Южного Китая, Бирмы, Камбоджи, Малайзии и Вьетнама. Мы освоили и острова: Индонезия, Шри-Ланка, Андаманы, Никобары, Филиппины и Мальдивы – всё это наша территория. Среди пышной растительности, с лёгким доступом к воде, гнездо наг может скрываться вечно. Мы также заселили зеленеющие берега Меконга, Сицзяна, Салуина и Хонгхи. В дельте реки Иравади в Тайланде стоит деревушка, целиком населённая нашими родичами и несколькими гнёздами наг. В подобных глухих местах, вдали от клыков гару и за защитой надёжных семейных связей, мы ещё можем восстановить и приумножить нашу численность, словно сама Изумрудная Мать наказала породить множество судей и палачей. В ту деревню, которую я не посмею назвать даже здесь, наги отправляются залечить раны, пополнить гнездо или подготовиться к сложной операции. Возможно, в будущем Передняя Азия станет для нас тем же, чем сейчас является Индия: средоточием жизни и культуры. Чрезмерная бдительность в охране этих сведений целиком оправдана. Если бы Многошкурый узнал именно эту информацию, грифы бы давно пировали на его бездыханном теле.

Звериные дворы

Среди Звериных дворов Изумрудной Матери мы наиболее открыты, а значит, наиболее уязвимы. Нигде больше мы не позволяем себе столь заметного присутствия. Наше существование – и даже наша роль – публичный секрет всех хэнгэёкаев. Мы вольны принимать настолько непосредственное участие в делах дворов, насколько пожелаем. Знанием о нашем существовании дело не заканчивается: молодые наги, ещё не связавшие себя узами гнезда, вправе временно стать частью большого «гнезда» – сэнтая – плечом к плечу с хурами. Но это рискованно и случается редко. По большей части наги целиком остаются в закулисье, незримо исполняя свой долг Деви под молчаливое согласие хэнгэёкаев. Именно вы, Шеша, одобрили этот союз, заключив, что мы обязаны, когда возможно, добиваться успешного возвращения наг в общество хур.

По идее, мы можем позволить себе такую открытость среди хэнгэёкаев благодаря их глубоким понятиям о чести – поэтому мы, по идее, можем им доверять. Мы рассчитываем на заочное согласие каждого хэнгэёкая, от самого болтливого тэнгу до самой вредной кицунэ, держать наше присутствие в тайне от чужаков в рамках долга перед Изумрудной Матерью. Пока что это чудесным образом не подводило: они скрывают нас от народов заката и других шен в обмен нашу повышенную бдительность, бóльшую готовность искоренять неравновесие в их обществе.

Один вопрос терзает меня, Шеша: почему мы отказываемся доверять даже мудрому старому нувише, когда

среди Звериных дворов позволяем знать о себе даже юнцам кицунэ. Честь везде честь. Я согласна, что народы заката пока не готовы принять нас и нашу функцию. Но также я уверена, что если мы охотно делимся тайной с любым тэнгу, хаккэном или нэдзуми, то уж наверняка можем положиться на благоразумие одного мудрого, испытанного нувиши.

Австралия

Некогда благодатная, Австралия теперь пристанище нашей скорби. В старые времена мы делили этот континент с Буньипами – мудрейшим племенем гару. Война Ярости не затронула Австралию, наш народ там не пострадал, и долгие века нам не было необходимости скрываться. Буньипы и наги жили в гармонии, почти что душа в душу – во многом благодаря их тотему, Радужному Змею, который, согласно теориям, один из Вани.

Когда пришли европейцы и европейские гару, мы сразу исчезли из виду. Шеша предложили это как средство избежать третьей Войны Ярости. Долгая спокойная жизнь позволила нам достичь достаточной численности, и хотя идея уйти в подполье не нравилась никому, лучше поберечься, чем воевать с бешеными псами.

Гару не знали о нашей функции в глазах Изумрудной Матери, и нам редко когда приходилось действовать против Буньипов: они тонко чувствовали свои законы и вполне справлялись их поддержанием. Мы полагаем, что именно это сочетание самодисциплины и представлений о чести заставило их проглядеть неравновесие других племён и в конечном итоге привело к катастрофе. В своей наивности они

не распознали подлинные мотивы, движущие гару. Злоба, жадность и жестокость собратьев застали их врасплох. Только в последние свои годы Буньипы поняли, что гару действуют бездумно и без всякого равновесия, но было уже поздно.

Думая о тех временах, я полагаю, что начавшийся конфликт не мог окончиться хорошо. Если бы гару хотя бы заподозрили наше существование, началась бы третья Война Ярости. Кроме Буньипов погибли бы многие наги и гару. Увы, в том слабое утешение. У Радужного Змея больше нет и никогда не будет детей-гару. Хотя наши австралийские собратья охотно бы отомстили пришельцам, они сдерживаются. Впрочем, озлобленные души Буньипов справляются с этим сами, под наше мрачное одобрение.

В Австралии живёт огромное число наших родичей. Вблизи её берегов водятся ядовитейшие морские змеи. На континенте тоже обитают одни из самых ядовитых змей мира – тайпаны и тигровые змеи. В наше время для наги не редкость отправиться к берегам Австралии, чтобы произвести потомство с могучими змеиными родичами. Среди аборигенов тоже встречается наша родня, в основном в северных джунглях, вдали от крупных городов.

Африка

В далёком прошлом, тысячи лет назад, Африка была нам таким же родным домом, как сейчас Индия. Особенно много наг и родичей жило в Египте на берегах величественного разливающегося Нила. Война Ярости не достала до сердца Африки: многочисленные симбы и моколе уверенно отразили

вторжение гару. Наш народ в Африке проредили не волки, а вампиры на Востоке и люди на Западе.

Мы жили в Египте с древних лет. Наши человеческие и змеиные родичи обитали там в обилии, а местная цивилизация добилась невиданного по тем временам прогресса. Она привлекла хур, которым было интересно изучить влияние Хранителя на человеческих собратьев. А куда хуры, туда и мы.

Когда до наг дошли слухи о чудовищном боге-змее, мы истолковали его как переметнувшегося к Разрушителю собрата. Многие немедля пустились в Египет осуществить казнь. Однако вместо безумной наги они обнаружили могущественного вампира, способного принимать форму Кали-Дахаки и владеющего другими змеиными дарами. Сколько гнёзд тщетно пытались уничтожить притворщика! От наших рук погибло бессчётное число вампиров немалой силы, но в конечном счёте мы ничего не добились. Со временем все наги Восточной Африки либо полегли в борьбе, либо решили уйти. Сложнее всего в этом поражении было наблюдать трансформацию змеи из символа мудрости в олицетворение скверны. Но несмотря на это мы достигли большего, чем бубасты.

Почти все наги, особенно африканского и азиатского происхождения, лелеют мрачную мечту отомстить тому вампиру, Сутеху, и его прислужникам. Многие гнёзда готовы на крайние меры в уничтожении его последователей.

Итак, Восточная Африка оказалась отрезана, и в поисках нового пристанища в Африке мы отправились на Запад. Человеческой родне жизнь здесь давалась тяжело, но мы

справлялись. Некоторое время нам удавалось спокойно жить среди родственного народа йоруба и среди змеиных родичей – мамб, крайтов и других.

Затем пришли работорговцы за живым товаром. Им были нужны самые сильные и здоровые аборигены, так что змеиных родичей особо ценили за их атлетичность, стойкость и выносливость. Похищенные наги убивали захватчиков и спасались, но родичам это было не под силу. Безжалостный отбор не щадил наших человеческих собратьев, забирая их у семьи, общины и родины. Я слышала, моколе постигла похожая участь. Некоторые наги отправились вместе с работорговцами, чтобы узнать судьбу родни. Западноафриканским нагам для продолжения расы остались только змеи. До сих пор африканские наги куда ближе к холоднокровным рептилиям, чем к людям, и им даны откровения, подобные таковым у племени Алых Клыков из гару.

Южная Америка

Хотя наша численность в Южной Америке уступает другим южным регионам, она всё же велика. Наши предки освоили этот континент сравнительно недавно: даже после исхода из Бхараты он был нам неведом. Но стоило попасть сюда, как новая земля пришлась первопроходцам по душе. В её бескрайних дождевых лесах скрывалось много змеиных и человеческих родичей. Как и в Африке, мы и наши родичи почти не пострадали от второй Войны Ярости – не то что камазотцы, за истребление которых мы отчасти отмстили. Но что гару могли сделать засевшим в джунглях партизанам?

Неожиданную услугу нашему присутствию здесь оказала работорговля: массовый вывоз родичей из Западной Африки в конечном счёте расселил огромное их число в Бразилии и других областях Южной Америки. Свежая кровь хорошо сказалась на генофонде южноамериканских наг, что заметно до сих пор.

Но южноамериканские наги редко докладывают о себе. На их территории столько бастетов и ананси и столько марионеток Осквернителя, требующих постоянного внимания! В Южной Америке война между Вирмом и Геей идёт полным ходом, не позволяя передышек. Бастеты, моколе и даже ананси – для вращения колеса необходим труд каждого, и Вирм охотно забирает тех, чьи силы на исходе. Этим несчастным мы дарим завершение.

Наша уверенная позиция в Южной Америке во многом обязана покровительству Уктены. Как и Радужный Змей в Австралии, он охотно говорит с нами. Многие его духи, такие как пернатые змеи, бескрылые драконы, морские змеи, коловисси и инаду, это слуги Вани, просто в ином облике. В разгаре второй Войны Ярости Уктена и его гару временами прятали и защищали нас из уважения к общим духам-покровителям. Мы благодарны им. Жаль, что каматозцов сочли недостойными подобной охраны.

Карибский бассейн

Многие наши родичи прибыли в Чистые Земли из Западной Африки посредством работорговли. Они никогда не забывали о нагах и зачастую отражали их в своих религиозных представлениях. Вера народа йоруба слилась с

христианскими верованиями, породив такие смешанные религии как гаитянская вуду, сантерия, шанго, умбанда, макумба, батуке и кандомбле. На всех Карибских островах и даже в Луизиане люди знают о змеиных духах и змеином боге Дамбале.

Северная Америка

Хотя Северная Америка никогда не славилась численностью наг, до второй Войны Ярости мы хотя бы равномерно её населяли. Но нам пришлось исчезнуть, чтобы избежать бóльших потерь. Многие из североамериканских наг внимали информации от кораксов и поэтому заранее знали о приближении новой Войны Ярости. Они рассказали Шеше и предположили, что нашему народу лучше скрыться из виду. Шеша взялись передать это нагам по всему миру – а тем временем гару уже уничтожали гуралов, пумонк и квалми и без всякой причины стёрли с лица земли народ камаротцов… Гнёзда стали пропадать повсюду, а в Северной Америке, где так крепко обосновались гару, наги затаились с особым тщанием. Когда наше отсутствие заметили, то кораксы объявили об кончине народа наг. Конечно же, первыми это высказали наши союзники, согласившиеся сделать так ради искупления… некоторых проступков во время Войны Ярости. Они сообщили другим воронам, а те разнесли новость. Уже через десятилетие каждый знал, что наги – которых будут помнить как художников, танцоров, дипломатов и мыслителей Геи – полностью истреблены.

Нам пришлось многое оставить позади. Европейские и азиатские наги, принявшие удар во время первой Войны

Ярости, уже старались не заводить связей, но североамериканским нагам было сложнее. С тяжёлым сердцем они покинули своих родичей на берегах Миссисипи, Колумбии, Колорадо и других великих рек. Видеть перемену в отношении ранее дружественных гару тоже было нелегко. До стратегического исчезновения мы поддерживали близкие связи с Уктенами, пускай даже с их стороны, вопреки наставлениям собственного тотема, сохранялся некоторый налёт высокомерия. Кроатоаны принимали нас открыто, даже тепло, особенно в бассейне Миссисипи. С Вендиго мы сталкивались мало, но в тех редких случаях их обычаи казались нам подозрительными. Не исключено, что их тотем-каннибал ведёт их в неверном направлении. Возможно, несмотря на огромную численность их племени, однажды нам придётся выступить против очень многих из них.

Необходимость сохранять Священную Тайну пока не позволила нам снова заселить континент. Нашей родни обоих видов здесь хватает, но популяция наг восстанавливается медленно, во многом из-за возникшего социального отчуждения. Каждое гнездо так крепко держится друг друга, что чужаки, даже родня, отторгаются. К тому же под угрозой вымирания находятся многие ядовитые змеи континента, такие как ромбический гремучник.

Очень многие, возможно, даже большинство североамериканских наг рождаются ахи. Надеюсь, что эта оценка преувеличена, иначе даже страшно думать о последствиях такого неравновесия.

Европа

Европейские наги пострадали от Войны Ярости больше остальных и до сих пор не оправились. Теперь в Европе обитает сравнительно много человеческих и змеиных родичей, но очень мало наг. Очевидное исключение – Ирландия: в двадцатом веке многие наги перебазировались туда из Индии и Пакистана. Они с переменным успехом производят потомство с местными родичами. Но хотя это помогает с проблемой числа наг в регионе, почитание змей в европейской культуре ушло безвозвратно

Океаны

Не только рокеи привольно чувствуют себя в океане. Хотя это в первую очередь их вотчина, особенно глубины, но и нам под силу провести хоть всю жизнь под бурными волнами. Некоторые наги стараются производить потомство с морскими змеями из тропических вод – они целиком приспособлены к подводной жизни и исключительно ядовиты. Наги, предпочитающие океаны, обычно действуют в Индийском океане и на юге Тихого. Особенно много морелюбивых наг в Малайзии. Их родичи – островитяне. Островные наги особенно талантливы в изобразительном искусстве, но их гнёзда крайне замкнуты и обособлены даже по нашим меркам.

Умбра

Хоть мы и хуже приспособлены ко входу в мир духов, чем кораксы, нувиши или даже гару, исполнение долга иногда требует погрузиться в причудливые течения Умбры. Некоторые водоёмы мира духов доступны только нам. Рокеи с

трудом проникают в Умбру и избегают пресной воды. Другие меняющиеся проводят почти всю жизнь на суше. В итоге охрана многих вод Умбры лежит исключительно на нагах.

Наш билет в мир духов – это водяная дверь, бриллиант перехода: ананта. Забрав ананту внутрь, мы способны проникать в мир духов так же, как это делают гару – пройдя сквозь отражающую поверхность. Лучше всего – выныривая из чистого водоёма.

Наг не привлекают таинства Умбры. По физической и внутренней природе мы приземлённый народ, и долг редко зовёт нас войти в мир духов. Моему гнезду лишь раз пришлось осуществлять обязанности в бархатной тени. Но всё-таки есть две серьёзные ситуации – и одна не столь серьёзная – когда нагам может понадобиться длительное странствие в Умбре.

Мы существуем, чтобы судить и убивать оборотней, выступивших против Изумрудной Матери. Некоторых отступников можно выследить только через Умбру. Преследуя цель, гнездо наг может пуститься в долгую охоту по миру духов, притворяясь магами, моколе или кем-то вовсе иным. Такое предприятие требует большого умения и сноровки, особенно если жертва – коракс или рэткин. Им доступны многие места, редко посещаемые нагами, но мы более чем готовы настигнуть их и там. В конце концов, змеи охотятся в норах грызунов с начала времён, и даже кораксу нужно временами приземляться.

Также гнездо наг может надолго отправиться в Умбру, чтобы скрыться. Уход в Глубокую Умбру спас бессчётное число наг в Войне Ярости. Некоторых Вани наделили редким

даром, позволяющим свернуться в позу эмбриона и окружить себя скорлупой. Дар Змеиного Яйца надёжно хранит нагу от старения и любых воздействий, качая её в глубоких течениях Умбры десятилетиями, а то и дольше. Я слышала, что иногда из мира духов к нам возвращаются такие странники, пересказывая фрагменты истории наг в мельчайших деталях, будто видели их ещё вчера.

Третья, наименее критичная причина пребывания в бархатной тени – это возвращение внутреннего покоя. Суд и казнь над разбушевавшимися силами природы – ведь оборотни в сущности лишь силы природы – это тяжёлая ноша, особенно в Калу Югу, нынешнюю эпоху, когда нашему труду не видно конца. Чтобы сохранить ясность в таких условиях, многие наги периодически уходят отдохнуть в безопасные области Умбры.

Ананта

Неудивительно, что многие из нас предпочитают жить в воде. Она дарит свободу. На суше мы медлительны: переступая ногами или скользя на животе, мы должны считаться с ограничениями. Ходьба для привыкших ползать – неудобная и даже пугающая манера передвижения, пускай и выигрывающая в скорости. А для привыкших ходить ползание требует слишком много времени и не даёт обзора.

Но в воде – в ней действительно раскрывается наша гибкость. И она же соединяет нас с миром духов. Мы носим в себе карманный мир, который можем нашептать в воду и через него войти в Умбру. Куда бы мы ни направились, он с нами. Если дела требуют обосноваться на реке или морском

берегу, мы выпускаем его на поверхность воды. В границах этого тайного змеиного пространства мы властители вод, способные оказаться у противоположного края по воле мысли. Но главное, что у связанных узами гнезда ананта общая. Когда три наги выпускают в воду свою ананту, она занимает огромный участок реки или берега.

В ананте достаточно лишь пожелать войти в Умбру, чтобы оказаться в ней – никакой зеркальной поверхности не требуется. Однако если ананта находится в водоёме, то вдали от него нага может проникнуть в Умбру лишь с большим трудом.

Ананта хорошо защищена. Наги пускают в неё кого хотят, и не выпускают, кого не хотят выпустить.

Устойчивые ананты

Некоторые ананты недвижимы – например, Нандана. Они составлены из анант нескольких наг и благодаря своему постоянству подходят для строительства. Могущественные хозяева ананты чувствуют каждое здание и знают о каждом посетителе. В принадлежащем им мире они сами определяют, кто вправе входить и выходить, кому открыты входы и выходы в Умбру. Только смельчак, безразличный к смерти, решится проникнуть в такое место без приглашения.

Змеиные воды

Отражения некоторых водоёмов в Ближней Умбре – благодатное место для наг. Часть их мы считаем своими и

храним от вторжения. Это змеиные воды. Часто это отражения девственных тропических рек или небольших озёр, но многие также существуют в отражении коралловых рифов, особенно в Индийском океане и в тропической области Тихого. Те служат убежищем морским нагам.

Змеиные воды – словно подводные луга. В Умбре вода сияет красками, немыслимыми в физическом мире. Скользить в змеиной воде – всё равно что плыть сквозь жидкие сапфиры и изумруды. Молодые наги, которые, конечно, не могут без собственного жаргона, называют их «драгоценными прудами».

Змеиные воды принадлежат нагам и их товарищам по плоти и духу, включая джун-лунов. Здесь рады всем змеиным созданиям, почитающим Изумрудную Мать, в том числе пернатым змеям и морским змеям. Иногда в змеиных водах проплывает сам Уктена. Остальных убедительно просят обойти это место стороной, а отказавшихся подчиниться ждёт смерть.

Си Ван Чи

Величайшие змеиные духи, известные нам как Вани, Драконьи Властители и Лун Лу, обитают в пределе из воды и шторма, среди бушующих стихий. В нём колоссальные, дикие реки впадают в беснующиеся волны необъятного океана под непрекращающееся грохотание бури. Выщербленные утёсы из застывшей лавы пронзают низкие седые тучи. Это противоположность умиротворения змеиных вод. Здесь рождаются сильнейшие шторма. Всё, что не способно выдержать постоянного натиска муссонов, тайфунов и

ураганов, мгновенно уносится стихией, а бездонные глубины океана исходят водоворотами и смерчами. Постоянно бьют молнии, вызывая к жизни облака пара и вихри туч – всё как как в самые буйные периоды формирования материального мира.

На данный момент старейшины Драконьих Властителей в большинстве своём пребывают в многовековой спячке. Я слышала от одного из наших собратьев-моколе, что их время сна скоро закончится, но вы, Шеша, знаете о том больше, чем я.

Уми, драконье королевство южных морей

Уми, морское королевство Драконьего Властителя в Ближней Умбре, занимает большую часть Южного полушария и подобно ослабленному отражению Си Ван Чи. Оно включает в себя и тропические океаны, надёжное убежище многих наг.

В основном в услужении у Драконьего Властителя Уми (или его заместителя Гайиры) находятся моколе и рокеи, однако и мы, будучи любимыми детьми Вани, не можем не присутствовать. В основном наги выполняют церемониальную роль – что наиболее благоразумно, учитывая сложную внутреннюю политику духов южных морей.

Наги, живущие в Юми, предупреждают нас о странной атмосфере, объявшей это место: будто оно погрузилось в пелену снов и медленно движется. За шестьдесят лет, прошедших со Второй мировой войны, это ощущение только набрало силу. Назревает некая беда, но никто не может

определить её или предложить курс действий. В основном наги предпочитают избегать Уми как только могут.

Вот всё, что я знаю о нашем мире, Шеша.

Стереотипы

После недолгой тишины духовный голос снова зазвучал в умах гнезда. На этот раз нельзя было определить, кому из Шеши он принадлежит: ни один не сдвинулся и не поднялся, обозначая своё внимание.

– Пока твои товарищи рассказывали, ты был скуп на слова, Дротик Индры.

Сероглазый баларам выступил вперёд, опустился на одно колено и лишь тогда поднялся и заговорил:

– Я уступаю им в красноязычии и учёности, Шеша.

– Но нам важны и твои слова. В чём ты считаешь себя наиболее сведущим? – в паузах между речью был слышен шелест чешуи, – Может, в наших собратьях – тех, с кем мы делим мир?

Дротик Индры смиренно склонился.

– Готов к вашему суду, Шеша.

Хуры

Я видел всё и совершал всё, о чём говорили ранее. Мы заботимся о Гее как нам подобает, даже под стенания Вирма в его темнице из острого хрусталя. Поэтому мы не судим людей, перестроивших мир по собственному подобию – не они наши подопечные. Собратья-хуры наши подопечные. Мы принуждаем их соблюдать долг и направлять людей по своему разумению.

Но мне сложно сохранять благоразумие перед лицом последствий, которые может навлечь предательство Многошкурого. Он способен уничтожить наше место среди меняющихся. От такого мне даже трудно помнить обязанности всех хур, чтобы судить их.

Аджабы

Величайший король гиен Аджуа Ка был глупцом. Вместо поощрения своего народа к соблюдению долга он воевал с братьями по крови за владычество в саванне. Он заслужил свою смерть, но его народ пострадал зря.

После смерти Чёрного Зуба гиенам предоставлена передышка, но воспользуются ли они ею? Если они продолжат мечтать о мести в ущерб обязанностям, мы покажем, как надо избавлять от мучений и возвращать слабых в объятья Матери-Земли.

Ананси

Они лишь Клото и Лахеса. Роль Атропы принадлежит нам.

Бастеты

Я знаю лишь, что гордые братья – хранители тайн. Этого вполне достаточно. Если им станет известно о нас, сведения не выйдут дальше их круга. В противном случае они заслуживают смерти. Милостью Геи мы вправе позаботиться о собственной безопасности в рамках исполнения долга.

Кораксы

Ни один народ хур не представляет для Священной Тайны такой угрозы, как шепчущие ветра. Они, как мы, наблюдают и изучают, но без уважения к узнанному. Все вскрытые секреты разглашаются. Что известно одному – станет известно всей птичне, а вскоре и другим хурам.

Ко всему ещё Многошкурый навлёк их гнев. Он провёл их как никто другой, и вороны лишь сейчас это поняли. Веками они по неясным причинам оставались сосредоточены вокруг лондонского Тауера. Многошкурый пробрался туда и сказал нечто, после чего воронятня несколько месяцев металась в приступе срочности. Детали нам неизвестны, но ясно, что вороны наконец раскрыли его хитрость. Многие поклялись разыскать его за «неслыханный скандал» и «разметать по ветру до последней косточки». В наречии кораксов это всего лишь означает предать огласке все секреты. Но «всего лишь» сказано не про наш случай: ведь именно поэтому мы обязаны устранить Многошкурого. Что известно ему, скоро узнают и кораксы.

Гуралы

Некоторые считают, что мы в большом долгу у ревущих гор. Именно к ним обратились Серебряные Клыки, когда Неназываемая-Но-Не-Забытая казнила их товарища. Древние гару потребовали у медведей воскресить павшего друга. Но получили отказ – чем гуралы якобы признали наше право судить. Они доверяли нам в выполнении воли Геи и не желали сводить на нет наши усилия собственными дарами.

Есть и менее поверхностная точка зрения. Гуралы ни в коем случае не должны были отказывать. Неназываемая

служила Вирму: её суд был лишён справедливости. Если бы гуралы разобрались и воскресили гару, Войны Ярости удалось бы избежать. Мы бы изгнали Неназываемую и очистили наш народ от позора. Несмотря на благие помыслы, именно простота гуралов привела к нашему плачевному положению. Теперь, когда они пробуждаются от спячки, мы должны особенно тщательно следить за ними во избежание повторения.

Кицунэ

Мальцы. Гея создала их настолько позже всех, что я затрудняюсь понять, как вообще судить их.

Моколе

Дети затмения уважают нас и надёжно хранят Священную Тайну. Хотя бы потому, что выйди она на свет – они не меньше нашего пострадают от гнева волков. Моколе никогда не забывали нас, ведь таков их долг – помнить сквозь века. Каждый из них, от мала до велика, хранит в душе мудрость всех времён. Но они не как кораксы и не раздают бездумно свои знания. Случись Многошкурому проговориться им, моколе не удивятся. Они навсегда запомнят его, но не станут соучастниками его вредительства.

И всё же при мысли о детях затмения меня берёт тоска. Почему Гея не наделила всех нас способностью ясно видеть полотно времени? Почему этот дар достался лишь одним? Единственное подходящее объяснение – в том, что Она уже знает, кто из детей переживёт опустошительную войну, последующую за освобождением Вирма из сетей Вивера…

Нувиши

Мы не можем позволить насмехаться над нами, почтенные Шеша. Наша борьба за выживание – не повод для шуток, а наша гибель повлечёт отнюдь не веселье. Иные нувиши могли бы понять это, но не прочувствовать. Прочие бы лишь рассмеялись от того, что их знание способно погубить целый народ, заново разжечь Войну Ярости и обречь весь мир. А ведь именно такая возможность представляется Многошкурому. Он слишком стар, чтобы думать о последствиях. Он выболтает всё собратьям – а там хоть Малфеас.

Его нужно остановить. Я уважаю вечных бродяг за их службу Гее, но Старик слишком опасен. Я не позволю ему зайтись хохотом над моей могилой. Это не должен быть последний услышанный Матерью звук в тисках Вирма.

Рэткины

Огни очищения коварны, мерзки и бескультурны, что целиком оправдано их долгом. Гея создала их для прореживания чрезмерно расплодившихся людей, и крысам такое очень по нутру. Мы не вправе карать за энтузиазм, однако этот энтузиазм способен как оттолкнуть, так и привлечь Вирма. Мы чтим рэткинов, любящих свою работу. Мы следим за рэткинами, действующими с излишним рвением. Если же страсть к процессу затмевает конечную цель, то мы позволяем следующему энтузиасту занять опустевшее место.

Они не подозревают, что мы выжили, потому что наша гибель для них важнее. Мы жертвы войны, озлобившей их. Мы их боевой клич, воплощающий ненависть к гару. Но наше ответное уважение на бережную память о нас не ставит рэткинов выше правосудия. Пускай они огни очищения, но именно они, возможно, следующими пройдут дорогой Белых плакальщиков.

Рокеи

Вечно бдящие – наша ближайшая родня после моколе. Если мы живём в кровотоке Геи, то они – в самом Её сердце. Долг не зовёт их на сушу, а наш не требует вторгаться на их территорию. Они живут и процветают сами по себе и судят друг друга.

Лишь когда один из бдящих покидает положенные владения и уклоняется от попыток вернуть себя обратно – тогда наступает наш черёд судить его. Но в таких обстоятельствах рокеи наиболее надёжны и наименее опасны, что касается сохранения Священной Тайны.

Гару

Фенриры и Серебряные Клыки гордо строят империи на крови меняющихся. Фурии и Костогрызы отвергли собратьев из горделивой обиды и зависти к их могуществу. Теневые Владыки тоже объяты завистью, но готовы ловить огрызки со стола победителей. Ходящие-по-Стеклу добровольно опутывают себя паутиной Вивера, равно как и Красные Когти охотно теряются в грёзах Вильда. Так называемые Дети Геи пытаются примирить племена гару, но лишь подчёркивают

конфликты. Фианны дремотны и лишены духа. Безмолвные Странники не думают ни о чём кроме мести за давно утерянную родину. Вендиго заняты ограждением своих каэрнов и ворчат, когда другие волки берут на себя их обязанности. А Звездочёты… Скоро придёт и их черёд, если они не перестанут трусливо самоустраняться.

Но не стоит рассуждать о ливне по единственной капле, а об урагане – по порыву ветра. Волки не зря зовутся гро́зами Апокалипсиса, и не случайно прочие оборотни боятся и ненавидят их. Гея создала волков нести смерть и войну. Она приказала им неустанно кропить клыки и когти чужой кровью, и здесь они преуспели. Каждая отнятая ими жизнь чтит имя Матери. Лишь за смерть, причинённую ради собственного удовольствия, мы вправе казнить их.

Мы понимаем, что грозы Апокалипсиса не зло – они просто выполняют своё назначение. Они прямолинейны и бесхитростны. Даже Война Ярости для них простительный грех. Мы виноваты в ней гораздо сильнее. Нет, их настоящий порок – в несдержанности и недальновидности. Без голоса разума их ярость не способна возвеличить Гею так, как Она того заслуживает – и поэтому нам нельзя выдать себя. Голос Многошкурого должен умолкнуть навеки, пока он не распалил гнев волков.

Многошкурый смеет обвинять нас в недобросовестности. Он утверждает, что решение скрыться от других хур подтолкнуло тех отлынивать от возложенных миссий. Он расскажет им о нашем существовании, чтобы припугнуть смертельными последствиями небрежности – и тогда волки уничтожат нас как подручных Вирма и предателей. Но

отступив от непосредственного долга, они дадут Мечущемуся Осквернителю долгожданную поблажку. Освободившись, он не встретит обороны гару и без труда сокрушит их рассеянный народ, всеобщую последнюю надежду. Они должны быть готовы к битве, Шеша. Многошкурый должен умереть.

Прочие

Нам известно и о других скрывающихся от человечества, но не их нам надлежит судить. Голодные мертвецы Востока и Запада способны потягаться с огнями очищения в отсеве людского стада. Подобно детям затмения, живые грёзы силятся помнить ушедший мир, ведь случись им забыть – погибнут. Люди молнии объединяются и воюют между собой, сравнимые с гару в своём высокомерии. А о беспокойных тенях мы рассуждать не вправе.

Есть ещё одна тревожная для меня категория ступающих по земле. Они являлись мне во снах, воюя с мёртвыми и внемля указаниям благороднейших посланников Геи. Они казнили и хур, и голодных мертвецов, и людей молнии. Многие из них были обречены, но никто не дрогнул.

Видения страшат меня, ведь эта армия не ведает о нагах. Они не ведают ни о Гее, ни о Вирме. Для них есть только «чёрное» и «белое». Меня пугает это предзнаменование. Оно гласит, что Гея расстроена нашей работой и уже заменила нас чем смогла в преддверии Апокалипсиса. Если мне доведётся увидеть одного из них собственными глазами, я пойму, что мы подвели Её. Что Конец Времён не приближается, а уже наступил.

Эпилог

Закончив доклад, Дротик Индры стал смиренно ждать слов Шеши. После кивка девушки он, поклонившись, отступил к товарищам.

– Вы изложили всё необходимое, Ночной Путь, – зазвучал голос, затем унисон, а затем снова единственный голос, – Ваш курс действий был оправдан, – пауза, – Мы готовы огласить решение.

Склонив головы, трое наг вслушались в слова Шеши.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ: ПЕРВАЯ ЛИНЬКА

I am the wound and the knife!
I am the blow and the cheek!
I am the limbs and the wheel –
The victim and executioner!
– Charles Baudelaire, Les Fleurs de Mal[5]

Для того, чтобы быть хорошей Нагой, нужно нечто большее, чем просто вложить максимальное количество очков в Маскировку (Subterfuge), Незаметность (Stealth) и Рукопашный бой (Brawl). Истинные Наги, которые неизменно следуют ценностям своей расы, образованные, артистичные, искусные, дипломатичные, решительные, подвижные, приятные глазу и, конечно же, смертельно опасные. Брутальным убийцам и грубым душегубам не место среди Змеиного Народа.

Конечно же, идеалы Наг редко идут полным комплектом. В конце концов, верзмеи тоже смертны, а совершенство - это не то, что даровано смертным. Даже Сэша вынуждены признать, что уступают в одной-двух областях. Персонажу-Наге следует стремиться совершенствоваться во всех возможных областях, но делать упор лишь на нескольких из них. Правильное сочетание достоинств и недостатков - это

[5] Я и рана, я и нож,
Я и удар, я и щека,
Я конечности, я колесо,
И жертва, и палач!
– Чарльз Боулделейр, Les Fleurs de Mal

ключ к созданию интересного персонажа, в частности, одного из благородных и ужасающих Наг.

Черты Наг

Хотя Наги и имеют некоторые общие Черты с другими Кхура (например, Гару), они также могут похвастаться некоторым количеством способностей и особенностей, присущих только им. Некоротые Черты, характерные для верзмей, происходят из биологии, другие являются результатом их необычного духовного наследия.

Амфибии

Наги сильно привязаны к воде - их покровители, Вэни, великие водные и драконьи духи, и Наги чувствуют особую тягу к свежей воде в самом своём существе. Наги способны задерживать дыхание вдвое дольше, чем другие люди, и могут дышать под водой так же легко, как и над ней, в облике Кали Дахака.

Семейства и виды

Хотя большинство Наг считают себя духовными наследниками кобры, верзмеи могут происходить из любого вида ядовитых змей. Облики Наги имеют тенденцию отражать в себе змеиное наследие. Например, отпрыск Наги из числа гремучих змей будет напоминать гремучую змею в обликах Ажи-Дахака, Кали Дахака и Васуки, а также будет иметь раскраску чешуи как у гремучей змеи, пребывая в облике Силкарам.

Для простоты, Рассказчик может решить, что все наги имеют одинаковые статистики независимо от их рода, а их видовые различия хранятся только в их крови. Рассказчики, которые желают добавить больше разнообразия, могут присвоить определённые преимущества, соответственно роду, к которому принадлежит Нага. Например, Наги, рождённые от ямкоголовых (таких, как гремучие змеи и гадюки), могут быть способны видеть в инфракрасном спектре в обликах Кали Дахака и Васуки, в то время как Наги из рода кобр могут порадоваться дополнительным кубиком на свои броски Запугивания и Лидерства. Наги из числа морских змей могут быть способны задерживать дыхание в три раза дольше, чем человек, а Наги, рождённые от невероятно ядовитых видов змей, обитающих в Австралии, могут получить дополнительную точку Ярости в процессе создания персонажа. Точные бонусы остаются на решение Рассказчика, хотя мы не рекомендуем давать бонусы к Атрибутам или увеличивать силу яда, что может привести к дисбалансу.

Язык

Как и другие Меняющие Форму, Наги наследуют инстинктивный язык, свойственный только их виду. Однако, язык Наг (называемый также Наречие) гораздо меньше основан на вокализации и больше завязан на выделении феромонов, языке тела, движения колец и тому подобного. Поэтому Наги способны коммуницировать друг с другом даже в лишённом слуха облике Васуки. Однако, Наги не могут общаться с простыми змеями, за исключением примитивной

демонстрации угрозы и прочих подобных идей; змеи просто не способны к ведению диалога.

Гнёзда

Гнёзда Наг в большинстве своём похожи на стаи Гару. У Гнёзд нет тотема стаи, чему они обязаны отдалённым отношениям с главными духами Гайи. Однако, Гнёзда всё же имеют духовные узы, которые позволяют им прибегать к тактическим манёврам стаи и назначать «прокладывающего путь» в Умбру. Обычные тактики для стай Наг - Шкуродёр (Fur Gnarl) и Дуга (Wishbone). Наги не обладают таким количеством боевых стилей, чтобы поддерживать частое использование манёвров Разорения (Harrying) и Дикости (Savage).

В Гнезде не обязательно должен быть четко установленный лидер, члены Гнезда сами решают кто из них будет иметь решающий голос в кризисных ситуациях, и пост «лидера» может переходить несколько раз в течение одной миссии, в зависимости от сиюминутных задач. Собратья по Гнезду обычно слишком близки друг с другом, чтобы устраивать соперничество за лидерство. Наги быстро учатся безоговорочно доверять своим собратьям и оправдывать своим поведением доверие, оказываемое собратьями самому Наге.

Ярость и Гносис

Наги обладают и Яростью, и Гносисом, используя их так же, как и вервольфы: получая дополнительные действия, активируя фетиши и так далее. Как и у Гару, Ярость Наг

зависит от Покровительства (Auspice), в то время как Гносис зависит от Породы (Breed). Наги восстанавливают свою Ярость между историями или испытывая гнев и раздражение, как и обычно. Они также могут восстанавливать одно очко Ярости за час медитации, проведённой при частичном погружении в воду. Однако, хотя Наги и обладают большой долей Ярости для выполнения своих обязанностей, они имеют некоторые трудности с повышением своей Ярости выше определённого уровня: стоимость в опыте или свободных очках при покупке пункта постоянной Ярости для Наг в два (2) раза выше, чем для Гару.

Как и Гару, Наги излучают определённые вибрации, если значение их постоянной Ярости превышает их Силу Воли. За каждый пункт Ярости, превышающей уровень Силы Воли, Нага теряет по одному кубику во всех бросках, включающих социальное взаимодействие. Однако, в таких условиях вервольф излучает ауру хищника и угрозы, Наги, чья Ярость превосходит их Силу Воли, проецируют ощущение тихого, ядовитого присутствия. Люди инстинктивно избегают встречи с такой Нагой, не осознавая почему их так ужасает её присутствие, но не желая оставаться рядом с ней. Наги также бывают жертвами неистовства, хотя сложность броска на вхождение в боевое бешенство всегда равна 7 (или 6, если Нага находится рядом с загрязнённой водой).

Ранг и Слава

Наги обладают системой рангов, которая варьируется от одного до пяти, а Шестой Ранг достижим только для

величайших героев их расы. В данный момент, крайне маловероятно, что есть на земле хоть один Нага Шестого Ранга, который не входит в Сэша.

Ранги Наг устанавливаются только через правосудие Сэша (проще говоря, через Рассказчика). Когда наступает время Гнезду быть представленными к новым Рангам, Гнездо сообщает в Нандана, где каждый член Гнезда по очереди предстанет перед Сэша. Время приёма назначется не Гнездом, но советом Сэша. Когда наступает время, проход в Нандана открывается в Ананта Гнезда. Сэша просит каждого члена Гнезда доложить подробности их свершений, достойных упоминания заслугах перед лицом расы и, наконец, оценить своих собратьев по Гнезду и их выполнение своих обязанностей. Когда все беседы завершаются, Гнезду даётся неделя на отдых в Нандана, где они могут пообщаться с другими Нагами, которые также прибыли для оценки деяний или по своим делам, пока Сэша выносят своё суждение. По окончании недели, Сэша забирают каждого из членов Гнезда в Залы Вэни, где Вэни сообщают, получил ли он новый ранг, а также обучают его любым Дарам, которые он заслужил через свои свершения.

[В игровых терминах это означает, что только Рассказчик решает, когда наступает время для персонажей повысить их ранг. Не стоит делать это поспешно. Многие Наги отправляются в Нандана несколько раз и изучают новые Дары, прежде чем получают продвижение к новому рангу. Наги должны расти в рангах не быстрее, чем Гару, а даже скорее медленнее. Терпение есть благодетель, особенно в деле Наг]

Ранги Наг:

Открытый Взор (Opening Eye) - Ранг 0

Поющий Ручей (Singing Brook) - Ранг 1

Зазубренная Стрела (Razored Arrow) - Ранг 2

Шёлковая Петля (Silken Noose) - Ранг 3

Громовой Чакрам (Thunder Chakram) - Ранг 4

Серебрянные Кольца (Silver Coil) - Ранг 5

Уста Сэша (Mouth of the Sesha) - Ранг 6

Регенерация и серебро

Регенеративные способности Наг очень похожи на аналогичные у вервольфов: они с лёгкостью излечивают ударные (bashing) повреждения, летальные (lethal) - чуть труднее. Аггравированные повреждения замедляют регенерацию Наг, но со временем верзмеи могут исцелить даже их. Персонажи-Наги используют те же правила по лечению, что даны в книге по Вервольфам (стр. 188).

Серебро является бичом Наг, как и для Гару. лунный металл причиняет аггравированные повреждения Нагам, и они не могут быть поглощены в любой форме, за исключением облика своей Породы.

Чувства

Наги обладают лучшими сенсорными способностями человека и змеи, хотя эти способности обычно противоречат друг другу. Зрение Наг довольно сносно во всех обликах, и большинство верзмей имеют хорошее цветное зрение даже в форме Васуки. По мере изменения своего облика, начиная от Баларам и до Васуки, его обоняние и чувство вкуса

становятся всё более и более острыми. Сложность на броски, связанные с обонянием, понижается на 1 за каждый шаг от Баларам. Таким образом, Силкарам совершает броски, основанные на восприятии, совершаются со сложностью -1, тогда как Кали Дахака совершает тот же бросок со сложностью -3. Наги в образе Ажи Дахака, Кали Дахака и Васуки могут выслеживать по запаху. В облике Кали Дахака зрение, восприятие запаха и чувствительность к вибрациям Наги настолько остры, что автоматически позволяют преимущества как от эффекта Дара волков Чувство Взгляда (Scent of Sight).

К сожалению, Наги также страдают от проблем со слухом, восходящим к их змеиному Наследию. Хотя Нага в образе Ажи Дахака может слышать так же хорошо, как и обычный человек, в облике Кали Дахака все проверки на Восприятие звуков проводятся со сложностью +3, из-за плохого слуха этой формы. В виде Васуки Нага глух ко всем передаваемым по воздуху звукам, и становится способен чувствовать вибрации и звук, передаваемый через твёрдые объекты.

Шаг-В-Сторону

Наги имеют трудности с простым доступом в Умбру, которым могут похвастать Гару. Чтобы войти в Умбру, они полагаются на свою связь с Ананта, их карманными планами. Пока существует Ананта, Нага, которая называет его своим домом, может совершить Шаг-В-Сторону только в непосредственной близости от Ананты, покидая и входя в физический мир вблизи от области Пенумбры, где

установлена Ананта. Если Нага несёт Ананту в себе в данный момент, то он может совершить Шаг-В-Сторону в обычной манере, в то время как его собратья по гнезду такой роскошью не обладают, хотя он и может выступать «открывающим путь» и провести их сквозь Барьер. Наги также могут свободно делать Шаг-В-Сторону в Змеиные Воды и из них.

Яд

В любой форме, кроме Баларам (и даже в ней, с определённым Даром), Наги могут впрыснуть сверхъестественно сильный, крепкий гемотоксин в свою жертву. Нага может ввести яд только если цель получила по крайней мере один уровень урона от укуса верзмеи после всех поглощений. Яд распространяется по телу с огромной скоростью, вызывая немедленное воздействие и сразу причиняя урон. Отравленная жертва страдает от дополнительных семи уровней здоровья в виде аггравированного урона, который может быть поглощён. Яд не воздействует на духов (даже материализованных), но наносит повреждения вампирам (урон уменьшается вдвое), которые уязвимы к воздействию на их кровеносную систему. Наги иммунны к яду других Наг.

Каждая Нага имеет эквивалент трёх полных «доз» яда в своих ядовитых железах. После выделения яда должно пройти 24 часа, чтобы яд восполнился.

В некоторых случаях Нага может «выплюнуть» свой яд в противника, чтобы ослепить его. В обликах Васуки и Кали Дахака - только если Нага принадлежит к виду плюющихся

кобр, но полые клыки Ажи Дахака позволяют совершать плевки ядом Нагам всех видов змей. Плевок ядом во врага использует две полные «дозы» яда, чтобы набрать покрыть собой достаточное количество поверхности цели. Также этот приём требует броска Ловкость + Атлетика, со сложностью 7 (и 9 для плевка в глаза). Если Нага успешно атакует цель своим ядом, жертва получает обычные семь уровней повреждений, хотя существует отсрочка в один ход, пока токсин проникает через кожу в кровеносную систему. Смышлёные цели могут успеть смыть яд до того, как он успеет возыметь действие. Если яд попадает в глаза жертвы, боль и повреждение оставляют противника ослеплённым на (10 - Выносливость) ходов, но минимум на три хода.

Сила Воли

Независимо от своего происхождения, все наги должны иметь определённую долю стойкости характера, чтобы успешно скинуть их Первую Шкуру и завершить своё обучение. Все Наги начинают игру с Силой Воли 4.

Создание персонажа

- Шаг первый: Концепция персонажа

Выберите концепт, породу и покровительство

- Шаг второй: Атрибуты

Распределите Атрибуты (7 на первичные, 5 на вторичные и 3 на третичные. По 1 точке в каждом Атрибуте есть изначально)

- Шаг третий: Способности

Распределите приоритеты между тремя категориями: Таланты, Навыки и Познания (13/9/5 пунктов на Первичные, Вторичные и Третичные соответственно)

- Шаг четвёртый: Преимущества

Выберите Дополнения (5), Дары (1 Дар Наг, 1 Дар Породы, 1 Дар Покровительства)

- Шаг пятый: Последние штрихи

Запишите Ярость (на основе покровительства), Гносис (на основе Породы) и Силу Воли (4), затем потратьте свободные очки (15)

Происхождение (Породы/Breed)

- Баларам: вы были рождены человеком, не имеющим представления о крови змей, текущей по его жилам. Теперь вы навсегда попрощались с человеческим миром, приготовившись начать свою почти одинокую жизнь.

Начальный Гносис: 1

Начальные Дары: Хладнокровие, Убеждение, Хваткое тело, Самообладание

- Ахи: вы были выражены в Змеиных Водах с момента вылупления из яйца, лишь изредка навещая физический мир каждый год. Оба ваших родителя были Нагами, что делает вас чистокровным, что есть и благословление, и проклятие.

Начальный Гносис: 3

Начальные Дары: Кости-как-Кольца, Ощутить Ткача, Ощутить Вильд, Ощутить Вирм

- Васуки: вы вылупились в змеином выводке, и ваша жизнь была борьбой за выживание до того, как вы пережили свою Первую Линьку. Теперь вы можете прислушиваться к миру, а не только пробовать его на вкус.

Начальный Гносис: 5

Запрещенные Способности: Вождение, Этикет, Огнестрельное оружие, Компьютер, Правоведение, Лингвистика, Медицина, Политика, Наука

Начальные Дары: Погремушка Смерти, Дар Реки, Ощутить Вибрацию, Благословение Древесной Змеи

Покровительство

- *Камакши (Весна)* - их коснулись силы обновления, исцеления и земли.

Начальная Ярость: 3

Начальные Дары: Ласка Ганга, Милостивая Смерть, Сопротивление Боли

- *Картикейя (Лето)* - покровительство жизненной силы, вдохновения и огня.

Начальная Ярость: 4

Начальные дары: Мимолётное Ощущение, Глаза Бога Войны, Узреть Истинный Облик

- *Камса (Осень)* - сезонное покровительство проницательности, психологической борьбы и воздуха.

Начальная Ярость: 3

Начальные Дары: Превосходство Палача, Спокойствие Хищника, Взгляд Убийцы

- *Кали (Зима)* - ощутившие касание и влияние ясности, внутреннего фокуса и воды.

Начальная Ярость: 4

Начальные Дары: Направленный Удар, Стальные Кольца, Ощутить Вирм

Дополнения

- *Ананта:* подводный карманный мир, ваше безопасное убежище.

- *Предки:* способность обращаться к духам предков за помощью

- *Контакты:* люди, которых вы знаете, и которые могут оказаться полезны для ваших целей

- *Фетиш:* предметы духовной мощи

- *Родня:* люди и, изредка, змеи одной с вами крови

- *Родословная:* духовный и физический престиж вашего благородного происхождения

- *Ресурсы:* деньги, собственность и прочие материальные блага в вашем распоряжении

- *Ритуалы:* количество и уровень Самскара, ритуалов, которые вы умеете выполнять

Дары

Начальные Дары Наг: Глаза Драконов-Королей, Внешность Ящерицы, Запах Текущей Воды, Взгляд Убийцы, Змеиная Шкура, Усыпляющий Укус

Ранг

Все наги начинают с Рангом 1

Свободные очки

Черта - Стоимость

Атрибут - 5 за точку

Способность - 2 за точку

Дополнения - 1 за точку

Дары - 7 за точку (только Дары Первого уровня)

Ярость - 2 за точку

Гносис - 2 за точку

Сила Воли - 1 за точку

Происхождение (Породы/Breed)

Духовная природа Наг крепко связана с их происхождением. Те, кто рождён от людей, змей и пар из двух Наг, сильно отличаются друг от друга, показывая широкий спектр сильных и слабых сторон.

Баларам - это хомиды, и по большей части они похожи на хомидов Гару: они обладают ограниченным Гносисом, их естественная форма - человек, и так далее. Их начальный Гносис равен 1.

Ахи - это метисы Наг, хотя вот тут есть некоторые отличия. Ахи не бесплодны и не страдают от физических изъянов, хотя только 10% всех пар из двух Наг производят на свет Ахи. Они вылупляются в облике Ажи Дахака, и это их естественная форма. Большинство Ахи взращиваются в мире духов, и на практике, наряду с сильной кровью Наг, делающей их и более, и менее Нагами, это делает их уязвимыми к загрязнениям, особенно в водах, осквернённых токсинами Вирма. Ахи получают от однго до трёх уровней летального урона за каждый ход соприкосновения с загрязняющим фактором. Уровень урона определяется степенью опасности загрязнения. Урон становится аггравированным, если Ахи соприкасается с токсинами, имеющими водную основу. Если Нага стоит рядом с работающей дымовой трубой, то это считается как один уровень летальных повреждений, тогда как погружение в реку, вверх по течению которой располагается промышленное предприятие, приносит три уровня аггравированного урона. Этот урон может быть поглощён в

обычном порядке. Обычный уровень городского смога и прочего «фонового загрязнения» не наносит повреждений, хотя Ахи будет постоянно кашлять и чувствовать себя крайне некомфортно в дни повышенного смога или в задымлённой/прокуренной комнате. Что ещё хуже, Ахи могут использовать только половину значения своей Выносливости на поглощение урона от токсинов Вирма. Ахи начинает игру с Гносисом, равным 3.

Васуки - это змеерождённые Наги. Шанс на рождение Наги породы Васуки в выводке змей составляет лишь 10%, но не на каждую змею, а на всех отпрысков. Таким образом, выводок в 20 змеек имеет 10% на наличие среди них будущей Наги, а не 100% шанс на двух Наг. Васуки начинают игру с Гносисом 5, но также страдают от ограничений, аналогичных с Люпусами Гару: они не могут покупать точки в Вождении, Этикете, Огнестрельном оружии, Компьютере, Правоведении, Лингвистике, медицине, Политике и Науке. Их они могут приобретать только за Свободные Очки.

Покровительства

Покровительства Наг основаны на сезоне, когда верзмей был рождён, а не на фазах луны. Влияние сезонов имеет тенденцию давать склонность Наг к определённым духовным связям, как, например, определённые виды Даров, к которым они имеют наибольшую склонность. Покровительства также могут иметь небольшое влияние на личность Наг, но их легко могут перекрыть личностные особенности. В отличие от Гару, Покровительства Наг не определяют их социальную роль -

это всего лишь склонность, не более того. Все Наги имеют одну и ту же роль в своей расе - роль ликвидаторов.

Покровительства Наг влияют не только на то, какие Дары они могут изучить, но также даруют верзмеям неуловимую связь с одним из мистических первоэлементов. Хотя элементали не связаны более Договором и не обязаны помогать Нагам, как и другие духи Гайи, духи определённых элементов склонны относиться более благосклонно к Нагам, рождённым под Покровительством, связанным с этим элементом. Наги не могут учиться у них Дарам, как не могут свободно призывать их, но Рассказчик может дать Нагам определённую долю расположения при заключении соглашений с элементалями своих Покровительств.

Камакши - Покровительство весны. Они более склонны к эмпатии, нежели другие Наги, и чаще всего изучают искусство исцеления. Они начинают с Яростью, равной 3, и имеют связь с элементом Земли.

Картикейя - это Наги, рождённые летом. Их личности более напористые и эмоциональные, и они чаще всего сосредотачиваются на различных ярких формах самовыражения, таких, как, например, пение. Они начинают игру с Яростью 4 и связаны с элементом огня.

Камса - это осеннерождённые Наги. Они чуть боле склонны к логике и анализу, нежели их собратья. Они в особенности хороши в психологических играх и использовании слабостей противника. Их начальная Ярость равна 3, и они имеют связь с воздухом.

Наконец, *Кали* - это Покровительство зимы. Такие Наги считаются наиболее склонными к профессионализму, они

изучают Дары, чтобы повысить свою эффективность и умения в области искусства лишения жизни. Они начинают игру с Яростью, равной 4, и отождествляются с водой.

Формы (Облики)

Наги, как и Гару, имеют пять обликов. Змеиная форма каждой Наги напоминает конкретный вид ядовитых змей. Большинство Наг, очевидно, относятся к роду кобр, хотя некоторые совершенно точно происходят из таких змей, как мамбы, морские змеи, ужи, гадюки и даже гремучие змеи. В любой не-человеческой форме верзмеи обладают окраской и узором чешую своей змеиной сущности. Так, например, Нага, принимающая облик ромбической техасской гремучей змеи, будут иметь «погремущку» на конце своего хвоста в форме Ажи Дахака и угадывающийся узор из ромбов на своей спине в облике Силкарам.

- *Баларам.* Баларам - это человеческая форма. В этом облике Нага неотличима от человека. Большинство Наг имеют индийские и азиатские черты внешности, хотя есть верзмеи и других этнических групп со всего света.

- *Силкарам.* Эта форма имеет сложение и пропорции человека, но спутать это существо с человеком почти невозможно. Эта форма абсолютно лишена волос, покрыта костяными наростами, сильно напоминающими чешуйки, которые покрывают её кожу (даже губы, что делает человеческую речь немного затруднённой). Пальцы рук и ног становятся перепончатыми, что обеспечивает большое подспорье в плавании. Линия челюсти выдаётся вперёд, тогда как нос втягивается и «сплющивается» так, что,

кажется, его совсем нет. Глаза Силкарам теряют человеческий цвет и становятся очень похожи на глаза Наги в её змеином облике. Клыки удлиняются и преобразуются в полые клыки, которые прячутся и прижимаются к нёбу, когда не используются, а остальные зубы располагаются так плотно друг к другу, что почти срастаются.

- *Ажи Дахака.* Облик «боевого змея» Наг - ужасающий монстр, явственно напоминающий гигантскую кобру, дополненную мощным торсом и могучими «руками» (эти руки больше похожи на гибкие змеиные тела, чем на человеческие конечности). Низ тела - огромный хвост, достаточно широкий, чтобы балансировать на нём, длиной от 4 до 6 метров, но чаще длиннее. Наги куда сильнее напоминают свой вид змей в Ажи Дахака, хотя даже Наги, не имеющие в себе крови кобры, имеют внушительный «капюшон» в этой форме. Ажи Дахака могут широко раскрывать пасть, а также свободно дышать под водой. Независимо от вида змеи Наги, клыки в облике Ажи Дахака длинные и «прячущиеся», как у гадюки. Руки верзмея оканчиваются когтями, столь же опасными, как и у любого Гару. А их чешуйки и щитки обладают сверхъестественной прочностью. Шрамирование Наги сохраняется в этом облике, чаще всего проявляясь как узор на шкуре Ажи Дахака. Также в этой форме Нага вызывает полноценный Делириум. Крайне мало кто из людей может спокойно смотреть на подобное воплощение их первобытного, инстинктивного страха перед змеями.

- *Кали Дахака.* Облик гигантского змея напоминает вид змеи, к которому относится Нага, хотя и может потягаться

размерами с самыми крупными представителями анаконд. Кали Дахака в длину обычно составляет 9 и более метров, толщиной с человеческую ногу и такая же сильная. Этот облик может похвастать внешним видом и особенностями зубов своего вида змей. Нага может, если пожелает, сделать бросок Выносливость+Изначальные Инстинкты (Primal-Urge) по сложности 7, чтобы отрастить небольшие руки, напоминающие конечности Ажи Дахака. Эти руки не столь мускулисты и когтисты, и почти незаметны в кольцах Наги. Ритуальные шрамы Наги также сохраняются, хотя они становятся менее явными и их трудно разглядеть. Кали Дахака может свободно дышать под водой.

- *Васуки.* Этот облик неотличим от обычной змеи.

Модификаторы обликов Наг

Силкарам (Silkaram)

Сила +2

Ловкость +0

Выносливость +2

Внешность -2

Манипулирование -2

Сложность 7

Укус (Сила)

Когти (Сила)

Ажи Дахака (Azhi Dahaka)

Сила +3

Ловкость +2

Выносливость +3

Внешность =0

Манипулирование -3

Сложность 6

Укус (Сила+1)

Когти (Сила+1)

Сдавливание (Constriction)*

Вызывает Делириум

Кали Дахака (Kali Dahaka)

Сила +2

Ловкость +2

Выносливость +2

Внешность =0

Манипулирование =0

Сложность 7

Укус (Сила+1)

Когти (Сила)

Сдавливание (Constriction)*

Васуки (Vasuki)

Сила -1

Ловкость +2

Выносливость +1

Манипулирование =0

Сложность 6

Укус (Сила+1)

Новые боевые приёмы

- Сдавливание (Constriction)

В обоих обликах «огромной змеи» Нага способна сдавить одного противника своими кольцами, продолжая кусать, рвать когтями или прочими способами атаковать второго

врага. Чтобы выполнить этот приём, Нага должна сначала успешно поймать свою жертву. Противник должен быть подходящего размера и формы, чтобы его можно было охватить кольцами. Гару в форме Криноса или даже Гурал (Ghural) могут быть схвачены, и даже Моколе Огромного (Huge) размера, если Нага «обмотается» вокруг шеи монстра, но обвиваться вокруг чего-то наподобие Громового Червя (Thunderwyrm) - не вариант.

Когда противник оказывается пойман в кольца Наги, на следующий ход Нага может сражаться с другим противником (или нанести завершающий удар по опутанному врагу). Нага не может сдвинуться с места, пока удерживает кого-то таким образом, поэтому он может не иметь возможности дотянуться до второй цели, если она стоит не на близком расстоянии. На каждом ходу Нага бросает Сила + Рукопашная (Brawl) по сложности Сила+Рукопашная-2 своей жертвы (как свободное действие). Если бросок успешен, Нага причиняет количество ударных повреждений, равное её Силе, опутанной жертве. Если бросок провален, то жертве удаётся вырваться их хватки верзмеи. Удерживая одного противника, Нага становится лёгкой мишенью, сложность любых бросков на Уклонение (Dodge) возрастает на два (2).

Жертва может предпринять попытку освободиться в качестве стандартного действия. Обычно это производится состязательным броском Силы жертвы против Силы Наги. Рассказчик может назначить дополнительные модификаторы, основанные на сравнительных размерах обоих и на том, как удачно была поймана в кольца жертва. Опутанный противник может иметь или не иметь возможности совершать другие

действия, что, опять-таки, зависит от размеров и качества «окольцовывания». Если Нага атакует пойманную в свои кольца жертву, сложность бросков на атаку снижается на 1 (куда проще нападать на почти неподвижную жертву). Хотя остальные, атакующие сдавливаемого противника, получают +1 к сложности, поскольку кольца Наги мешают им.

Пример. Карна Сияющий-На-Солнце сражается с двумя Куэй-Дзин. Он пребывает в облике Ажи Дахака. Он выигрывает бросок Инициативы, тратит два очка Ярости и заявляет, что он будет попробует опутать и сдавить первого Куэй-Дзин, атаковать его когтями, когда он окажется в кольцах, а затем произведёт атаку клыками по второму вампиру. Своим первым действием он успешно ловит первого Куэй-Дзин, сделав бросок Ловкость + Рукопашный бой (Brawl). Оба вампира производят свои действия до действий, полученных Карной за Ярость. Жертва в кольцах пытается освободиться, но его Силы 4 не хватает, чтобы превозмочь Силу 6 Наги. Ход этого вампира окончен. Его партнёр атакует Нагу и ранит его (Карна выбирает не уклоняться, учитывая свои слабые шансы на успех). Своим вторым действием Карна делает бросок Сила+Рукопашная, чтобы удержать хватку. Бросок успешен, и он бросает свою Силу и наносит три уровня ударных повреждений своей жертве, которые тот без труда поглощает. Затем он предпринимает своё первое дополнительное действие, атакуя когтями опутанного вампира (со сложностью -1). Перед своим вторым дополнительным действием он снова делает бросок на удержание жертвы в кольцах. В этот раз он проваливает

бросок. Куэй-Дзин оказывается на свободе, хотя Карна всё-же кусает второго вампира, в соответствии с заявленным ранее.

Используется в: Ажи Дахака, Кали Дахака

Бросок: Ловкость + Рукопашный бой

Сложность: 6

Урон: бросок Силы

Действия: 1

- Инъекция (Injection)

Клыки Наг способны нанести огромным ущерб даже без впрыскивания яда. Однако, Нага может мягко впиться клыками в свою жертву. Если он не находится в сражении или других стрессовых ситуациях, Наг может ввести в несопротивляющуюся жертву яд без причинения ему аггравированного урона от своих клыков, всю работу делает яд. Это бывает полезно, когда используется несмертельная доза яда, как, например, при применении Усыпляющего Укуса. Также Нага может попытаться совершить подобный милосердный укус в бою, хотя это становится труднее, чем обычный укус. Верзмеи способны к состраданию в ряде случаев, если сочтут это стоящим сопряжённых трудностей.

Используется в: любая форма, способная к введению яда

Бросок: Ловкость + Рукопашный бой

Сложность: 7

Урон: только от яда

Действия: 1

Новое Познание: Законы Кхура

- Разве это преступление?,- Мягкоустый Джек устроился поудобнее, бросая взгляд на парк поверх края крыши. Гомон и глухой шум, поднимающийся снизу, вызывал в техасце скуку,- В смысле, разве это каннибализм? Он вервольф, а не человек, поэтому это не поедание себе подобных.

- Постарайся понять,- вздохнула его напарница,- у Гару есть закон, запрещающий это. И не просто местный запрет, это часть их Литании. «И Не Станем Мы Есть Плоть Человеческую». Я узнала это ещё до того, как получила свой Первый Яд,- она встряхнула головой,- держу пари, что ты подведёшь меня под монастырь перед Сэша. Я просто уверена в этом.

Чтобы Наги могли справедливо судить преступления закона Кхура, они должны сначала понять эти самые законы и место каждого из Кхура в общем замысле Дэви. И хотя Наги никогда не будут пытаться вписаться в сообщества Меняющих Форму, они всё же владеют некоторой информацией о Кхура, которая помогает им хорошо справляться со своей работой. Это Познание отражает насколько хорошо осведомлён Нага о разных племенах Меняющих Форму и насколько способен отличать предательство своих обязанностей.

В этом знании могут быть свои несовершенства. Наги в первую очередь убийцы и лишь потом шпионы, поэтому часть их информации может быть устаревшей. Если определённое племя Гару поменяли свой образ действий за последний век или около того, Наги могут упустить многие различные перемены.

Это Познание ни в коем разе НЕ даёт право консультировать других по ходу игры без разрешения Рассказчика. Независимо от того, насколько высоко у вас значение Законов Кхура, ни один из верзмей не сможет знать список Даров отдельных Племён Гару или разбалтывать все три потенциальные племенные Йава Бастет. Рассказчик должен следить, чтобы игроки использовали это Познание так, как это было задумано - для помощи Нагам в наказании преступлений, которые действительно заслужили наказания, а не чтобы составлять каталог специфической информацией об организации Меняющих Форму и их ключевых слабостях.

* Вы знаете названия и Долг всех выживших рас Кхура

** Вы знаете, что иногда надо использовать золото вместо серебра

*** Вы можете отличить Уктена от Вендиго и Макара (Makara) от Гумаган (Gumagan)

**** Вы можете цитировать Литании, Кодекс Анансы и Зов Солнца (Duties of Sun) с лёгкостью

***** Вы знаете значение слова Йава (Yava), а также слышали названия одного-двух секретных сообществ

Владеют: Наги

Специализации: Гару, Бастет, Раткин, Ананси, Моколе, Коракс, Двор Чудищ (Beast Court), Европа, Африка

Дополнения

Наги могут брать себе следующие Дополнения: Ананта, Предки, Контакты, Фетиш, Родня, Родословная (Pure Breed), Ресурсы и Ритуалы. Добровольная изоляция Гнезда Наг не позволяет им оказывать должный уровень поддержки,

необходимый для превращения человека из Контакта в Союзника. Ячеистое строение общества Наг также не располагает к установлению связи Ментор-Ученик, по крайней мере, после периода обучения. Бывший ментор Наги скорее всего окажется занят собственными заботами сразу после того, как Нага пройдёт своё Празднество Первого Яда.

Наконец, Дополнение «Тотем» также недоступно Нагам. Вэни и их слуги не являются персональными тотемами или тотемами стаи, а другим духам подобное в отношении Наг запрещено. Гнёзда Наг считаются связанной стаей для целей стайных тактик, назначая лидера в Умбре и так далее, но тотемных связей на самом деле не существует.

Ананта

Белая Пустыня крепко сжала руку Джуваля, когда сопротивление Ананты уплотнилось вокруг неё. Это было похоже на проход вод водопадом, который, однако, обрушивался не только вниз. Джуваль никогда раньше не брал её в свой персональный Ананта, и ощущения ведомой, а не ведущей были незабываемыми. Они оказались внутри, под их ногами распростёрлась саванна, а сверху на них взирали тёплое солнце и яркий лик полной луны. Рядом простирался шёлковый шатёр, и прохладный воздух в нём пах корицей. Джуваль мягко высвободил свою руку из её и откинул полог тента.

- Добро пожаловать в мой милый сердцу дом,- прошептал он.

Это Дополнение описывает основные качества Ананты Наги, её «карманный план» в Умбре, который она зовёт

своим домом. В отличие от личных «измерений» других перевёртышей, Ананта - общее Дополнение. Все члены Гнезда могут иметь один общий Ананта или оставить их личными. Однако, ни один Нага не может нести в себе более одного Ананта единовременно. Так, один из членов Гнезда должен отказаться от своего персонального Ананта, вместо этого взяв на себя ответственность для хранения и ношения общего дома Гнезда.

Количество точек в Дополнении, потраченных на Ананта, отражают размер «карманного плана» и его способность предоставлять пищу. Наиболее могущественные Ананта могут обеспечивать всё Гнездо едой и питьём из Умбры, таким же насыщающим, как и пища и напитки физического мира, давая Гнезду самообеспечение. Однако, даже если Ананта имеет в себе небольшой водоём или ручей, протекающий в нём, вода мира духов в данном случае не считается свежей водой, подходящей для наиболее священных ритуалов Наг и восстановления Ярости. Только вода физического мира подходит для этого. Наги одного Гнезда могут потратить очки этого Дополнения на свои персональные Ананта, на общий Ананта или на оба. Однако, уровень любого Ананта не может превышать значения 5, если только Рассказчик не даст на это своего разрешения. Рассказчик может решить позволить Гнезду создать постоянный Ананта, заплатив двойное количест во очков за Ананта, но игрокам по умолчанию не дана такая редкая и прекрасная роскошь.

В физическом мире Ананта почти невозможно обнаружить - лишь небольшой кусочек пространства

является его «проходом», через который Нага может совершать Шаг-В-Сторону и войти в «карманный план». Этот проход должен обязательно находиться на дне реки или другого источника свежей воды. Другие Наги способны почувствовать присутствие прохода в Ананта, но в других случаях он невидим. Сложность прохода в Ананта равна значению местного Барьера с модификатором -1 за каждые два пункта в этом Дополнении. Сложность не может опуститься ниже двух.

Вторжение в Змеиные Логова

Проход через врата Ананта, когда владелец-Нага не желает этого, может варьироваться от очень сложного до невозможного. Самонадеянный вторженец имеет наибольшие шансы, если Ананта принадлежит одинокой Наге, в ином случае шансы проникнуть внутрь или покинуть Ананта практически равны нулю.

Проход через запертые врата Ананта требует состязательного броска Силы Воли против Наги (или Наг), которому(ым) принадлежит Ананта. Это правило действует даже когда Наги нет дома. Если Ананта принадлежит Гнезду, то используется самое высокое значение Силы Воли, к которой применяется модификатор +2 за каждого члена Гнезда, кроме первого. Сложность для броска Силы Воли вторженца не может превысить значение 10, хотя суммарный дайспул Наг может быть больше. И хотя какой-нибудь исключительно сильный Волей (и удачливый) вторженец может проникнуть и даже покинуть Ананта, принадлежащий одному или двум верзмеям, но Ананта полноценного Гнезда

из трёх и более Наг - это настоящая крепость, проникнуть в которую почти не представляется возможным. А чтобы проникнуть в святая-святых, Нандана, дерзкий проникновенец должен преуспеть против объединённой воли всего Сэша, что означает сложность 10 для своего броска, в то время как Сэша имеют 26 кубиков на свой бросок!

И если особо удачливый вторженец успешно преодолел все преграды, и считает, что трудности позади, то он сильно ошибается. Нага знает и точно чувствует момент проникновения и очень быстро окажет непрошенному гостю «тёплый приём».

В Умбре Ананта также невидим снаружи. Его периметр крепок и выдерживает даже сильное давление, словно толстый слой резиновой плёнки на поверхности воды. Странствующие по Умбре, натыкаясь на границы Ананта, скорее всего, сочтут это местной аномалией неизвестного происхождения. Духи начисто игнорируют Ананта и скорее всего не поверят, что там есть что-то ещё. Те Ананта, которые расположены под водой, имеют очень мало шансов на случайное обнаружение.

Ананта в некотором роде является частью Наги. Как только верзмей создал свой (или Гнездовой) Ананта, он может «поглотить» его и передвигать с места на место. Не требуется никаких бросков: Нага просто двигается вдоль внешней стены Ананта в Пенумбру и впитывает в себя «карманный план». Затем он может «срыгнуть» Ананта где угодно. До тех пор, пока Нага хранит свой Ананта внутри своего тела, он может совершать Шаг-В-Сторону так же

свободно, как это делают Гару. Однако, если Ананта каким-либо образом уничтожен, то каждый Нага, которому он принадлежал, теряет постоянное очко Гносиса.

Содержимое Ананта определяется Гнездом или Нагой, которму(ым) тот принадлежит. Большинство предпочитают декорировать свои Ананта в стиле великолепных традициях индийских правителей прошлого, ностальгируя по славным дням своей истории, хотя местные стили тоже довольно популярны. Фруктовые деревья являются распространёнными источниками пищи, хотя богатые рыбой водоёмы также часто встречаются, особенно у васуки. Обстановка может быть почти любой, по выбору Наги, хотя не существует постоянной чёткой границы, а «внешние стены» могут выглядеть как открытые взору просторные равнины, густые джунгли или что душе Наги будет угодно. Эта иллюзия легко отличима.

* Маленький и скудно обставленный Ананта, в котором может быть небольшая комнатушка и ничего более. Никаких припасов не предусмотрено.

** Ананта попросторнее, имеющая гостевые покои. Ананта может обеспечить едой и питьём одного-двух гостей, хотя в этих яствах больше иллюзии, чем реального насыщения.

*** Ананта достаточно просторна для всего Гнезда, размером с аппартаменты в отеле или таунхаус. В нём может быть вдоволь «пустой» еды для всего Гнезда или немного настоящей еды для одного.

**** Очень просторный Ананта, размером с комфортабельный дом. Довольно «настоящей», насыщающей еды для того, чтобы прокормить троих.

***** Роскошный Ананта, чей размер сравним с небольшим имением как по размеру, так и по богатству обстановки. Еда и питьё настолько же питательные, как и лучшая еда смертных, и её хватит, чтобы без труда обеспечить пятерых человек.

Дары

Наги не изучают свои дары, как друие перевертыши. Поскольку наги не поддерживают Пакт (Pact), который позволяют другим оборотням изучать дары при помощи дружественных духов в обмен на Пошлину (chiminage), а поэтому почти ни какой дух, не находящийся на службе Вани, не может обугить наг, даже если он это и хочет. Инкарны и Целестины, конечно, выше подобных мелочных ограничений, однако, лишь самые глупые змеи-оборотни, рискнут разозлить Вани, призрев договор с ними и обратившись с просьбой к комуто не из их числа. Наги изучают свои дары во время регулярных обращений к Шеша. Даже если наг еще не заслужил следующего ранга, он может обратиться к Кси Ван Чи, чтобы выучить больше даров себе в помощь. В игровых терминах, это подразумевает обычное приобретение даров за очки опыта. Просто наги, сильнее ограничены с точки зрения времени, когда они могут это сделать.

Чтобы изучить любой «сторонний» дар нагу необходимо обратиться с просьбой или заставить духа или другого перевертыша обучить его – что почти совершенно невозможно. Духи напрямую не подчиняющиесмя Вани не видят основания помогать нагам, а принимая во внимание

негибкую природу менталитета духов, это делает крайне затруднительным поиск духа учителя. В свою очередь изучение даров от других оборотней, конечно же, нарушает правила секретности. Если наг, преодолеет все эти препятствия, то он так же должен потратить уровень дара умноженное на 7 очков опыта, чтобы изучить новый дар, кромето того ему абсолютно не доступна для изучения большая часть даров четвертого и пятого уровня. Например, рассказчик может позволить баларам наг изучить дары хомид четвертого уровня, однако, большенство даров этого уровня доступны им исключительно в «надлежащей» форме.

Дары Наг

Первый Круг

Глаза Драконов-Королей (Eyes of the Dragon Kings)

С помощью этого Дара Нага может смотреть сквозь любую преграду, кроме абсолютно плотных и непроницаемых. Нага может без труда видеть через туман, дым и мутную воду. Также этот Дар позволяет видеть даже в кромешной тьме. Глаза Наги светятся слабым золотистым сиянием, когда применяют этот Дар.

Система: Игрок делает бросок Гносиса со сложностью 6, чтобы активировать этот Дар. Он не отменяет необходимости других бросков Восприятия, хотя определённые модификаторы за плохую видимость не применяются. Дары или прочие силы (например, Проклятие Мутных Глаз (Blur of the Milky Eye) могут помешать Глазам Драконов-Королей, хотя штрафы Наги на обнаружение прячущихся персонажей

снижена на 1, пока активен этот Дар. Действие Дара длится одну сцену.

Внешность Ящерицы (Lizard's Favor)

Наги высоко дорожат тайной своего присутствия. Этот Дар даёт верзмеям способность максироваться под Моколе, привнося в свой облик определённые черты, присущие ящерам.

Система: Игрок делает бросок Выносливость + Изначальные Инстинкты (Primal-Urge) и тратит пункт Силы Воли. За каждый успех Нага может получить такие черты, как: ноги, гребень, складки на шее, перепонки на лапах, плавники и высокие гребни-«паруса» на спине. Этот Дар не предоставляет физических характеристик , которые имеют какой-либо игромеханический эффект, и самая полезная черта из всех – это ноги, которые дают возможность передвигаться на двух или четырёх конечностях. Такие черты, как крылья, рога и броня – всего лишь видимость, годная только для показа. Изменения длятся одну сцену или пока Нага не примет облик Баларам или Васуки.

Запах Бегущей Воды (Scent of Running Water)

Как и аналогичный Дар Рагабаша

Взгляд Убийцы (Slayer's Eye)

Как и Дар Теневых Владык: Роковой Изъян (Fatal Flaw)

Змеиная Кожа (Snake's Skin)

Этот Дар позволяет Нагам скинуть слой своей кожи и выскользнуть из наручников и прочих похожих пут. Сброшенная кожа немедленно регенерируется. Дар также помогает Наге не попасть в захват, не быть брошенной или удерживаемой противником. При быстром применении Дар

также позволяет Наге избежать получения урона от опасных субстанций, попавших на кожу: кислота, яд и прочее.

Система: игрок тратит очко Гносиса и бросает Ловкость + Атлетика. Если бросок успешен, Нага выскальзывает из внешнего слоя своей шкуры, освобождаясь таким образом из большинства оков. Пять и более успехов могут понадобиться, чтобы выскользнуть из предельно сложных пут, что остаётся решением Рассказчика.

Усыпляющий Укус (Sting of Sleep)

Иногда для целей Наги лучше усыпить, а не убивать жертву. Этот Дар позволяет преобразовать яд Наг, чтобы он действовал именно так.

Система: игрок тратить пункт Гносиса. Нага может выбрать изменить от одного до трёх доз своего яда. Изменённый яд вызывает сон вместо смерти. Он считается летальным, а не аггравированным, при определении поглощения урона и исцеления, хотя на самом деле и не подвергает жизнь жертвы опасности. Усыпляющий яд всё ещё накладывает штрафы за ранения, хотя эти штрафы объясняются сонливостью, а не болью. Если здоровье жертвы достигает уровня Без Сознания (Incapacitated), она погружается в глубокий, спокойный сон длительностью один час плюс дополнительный час за каждый уровень повреждений, причинённых ядом, ниже уровня Без Сознания.

Второй Круг

Зарыться (Burrow)

Змеи чувствуют себя как дома и над землёй, и под землёй. Используя этот Дар, Нага может врыться в землю, чтобы преследовать добычу, создать себе место для засады или даже сделать змеинок логово. И хотя существуют большие различия (змеи не роют землю, они каким-то образом проникают в землю), и Нага должен быть в облике Кали Дахака или Васуки, в остальном этот Дар действует так же, как и аналогичный Дар Метисов-Гару.

Система: Игрок бросает Сила + Атлетизм по сложности, варьирующейся от прорываемого материала (4 для мягкой глины, 9 для каменистого грунта). Некоторые сплавы (титановая сталь) и другие укрепленные структуры не поддадутся подкопу ни при каких обстоятельствам. Каждый ход верзмей движется со скоростью один метр за каждый успех. После первого броска повторных не требуется – скорость остается постоянной.

Дар Дыхания (Gift of Breath)

В то время как сами Наги не испытывают никаких проблем с подводным дыханием в образах Кали Дахака и Ажи Дахака, Дар Дыхания позволяет верзмеям даровать другим такую же способность дышать под водой. К этому Дару чаще всего обращались во времена Войны Гнева, когда Наги использовали его для перемещения своих избранных и возлюбленных Родичей в свои подводные пещеры и укрытия.

Система: игрок бросает Выносливость + Загадки, чтобы распространить своё умение дышать под водой на других. Один успех предоставляет цели достаточно воздуха, чтобы выживать, оставаясь при этом почти неподвижным. Два успеха – для нормального движения, включая плавание или

ходьбу, а три успеха дают достаточно кислорода, чтобы поддерживать тело во время интенсивной активности, например, в бою. Эффект Дара действует пять минут, но если Нага потратит пункт Гносиса, то действие Дара продлится на один час.

Шёпоты Ночи (Night Whispers)

С этим Даром Нага может безмолвно общаться через мысленную речь с любым членом своего Гнезда или кем угодно, если пожелает. Если только Нага не предпримет для этого усилий, никто не сможет подслушать или услышать такую беседу. Владелец Дара может свободно «шептать» только с одной персоной единовременно. Наги из породы васуки часто берут этот Дар, чтобы облегчать коммуникацию со своими собратьями по Гнезду, не принадлежащими к этому происхождению.

Система: игрок должен потратить пункт Гносиса. Если он заплатит дополнительный пункт Гносиса, то сможет мысленно говорить с любыми людьми (и даже со всеми) в зоне слышимости одновременно. Дар действует одну сцену. Чтобы говорить с сопротивляющимся собеседником, Нага должен сделать успешный бросок Харизма + Эмпатия со сложностью, равной Силе Воли цели,

Почуять След (Scent of the Prey)

Как и аналогичный Дар Рагабаша.

Завеса Вэни (Veil of the Wani)

Этот Дар позволяет Нагам стирать память о своём существовании из разумов других. И хотя те, кто видел (или бился) с верзмеем будут помнить о том, что некий подобный эпизод имел место быть, они не смогут припомнить

конкретных деталей подобного события, и их разум прибегнет к любым заключениям, выводам и аргументам, необходимым, чтобы забыть о том, что он в действительности столкнулся с Нагой. Гару может запомнить стычку со змееподобным монстром Вирма или змеиным духом, или даже с вампиром, способным принимать облик змеи вместо летучей мыши, но никогда не придёт к мысли о том, что он столкнулся нос к носу с верзмеями.

Система: игрок тратит два пункта Гносиса и делает бросок Манипулирование + Хитрость (Subterfuge) со сложностью, равной Восприятие цели +2. И хотя даже одного успеха хватает для воздействия Дара, при трёх и более успехах цель начисто забудет об этом событии. Память не затуманивается и не угасает – она полностью удаляется из разума жертвы.

Третий Круг

Благословение Кали

Этот дар позволяет наге вырастить на себе естественную броню и вооружение. Из рук и костистых участков тела (черепа, костяшек пальцев, локтей, колен, хребта) вытягиваются гребни и шипы, поистине смертоносные в рукопашной схватке. Кроме того, кожа покрывается прочными костяными пластинами, усиливая естественную защиту от большинства атак.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и очко Ярости, а затем бросает Выносливость + Инстинкты для получения брони. Костяные пластины, формирующиеся на туловище, руках и животе, добавляют два кубика поглощения урона.

Если нага пребывает в форме Ажи-Дахаки, Кали-Дахаки или Васуки, то пластины также покрывают весь капюшон. Крючки и шипы, вытянувшиеся из костей, исключительно остры и увеличивают степень урона от когтей до Силы+2. Как и с когтями гару, этот урон считается тяжёлыми. Дополнительная защита никак не сказывается на подвижности наги. Поскольку капюшон простирается от головы до самой середины спины, то жизненно важные органы получают плюс к защите против атак как спереди, так и со спины, но не с боков. Действие этого дара длится до конца сцены.

Боевое исцеление

Как одноимённый дар у знака Аруна гару.

Чистый яд

Иногда нагам приходится столкнуться с противниками, устойчивыми к их яду. Этот дар, наделяющий яд сверхъестественной силой, помогает нести правосудие даже таким врагам.

Правила: Перед броском атаки посредством укуса или ядовитого плевка игрок тратит очко Гнозиса. Если попадание успешно, яд проигнорирует обычные меры защиты против ядов, в частности, дар Сопротивления токсинам (а если других мер защиты от ядов нет, то сложность поглощения урона от яда также увеличивается на 1). Чистый яд причиняет полноценный урон вампирам, а прочая нежить получает половину урона благодаря разъедающему воздействию.

Щит дракона

Этот дар защищает нагу от агрессивной окружающей среды. Под его действием тело приспосабливается к любому жару, холоду, излучению, болезням и давлению. Электричество и огонь достаточной силы всё же причиняют урон, но даже они с трудом пробиваются через защиту.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и бросает Выносливость + Выживание против сложности 7. Единственного успеха достаточно, чтобы полностью защитить нагу от любого воздействия среды, исключая только самые крайности. Огонь и молния наносят лишь ударныйі урон, а всё прочее сводится к простому дискомфорту. Эффект дара длится до конца сцены.

Четвёртый круг

Летящие клыки

Этот дар позволяет вырастить длинные острия в продолжение рук (по одному на руку). В них заключён такой же яд, как в клыках наги. Нага может выстрелить ими как одновременно, так и по отдельности. Наги обычно применяют этот дар к тем меняющимся, которые по их мнению заслужили быструю и мучительную смерть.

Правила: Для создания шипов персонаж тратит два очка Гнозиса. На каждом шипе расположены острые крючки, так что вынуть его без дополнительного урона почти невозможно (нужен целый раунд, чтобы вынуть шип без добавочного уровня непоглощаемого тяжёлого урона). Выстрел причиняет тяжёлый урон, соответствующий силе наги, и если ранение нанесено – то ещё 7 кубиков тяжёлого урона за счёт

инъекции яда. Этот яд не вычитается из внутреннего запаса наги.

Взгляд змеи

Силой собственного взгляда нага заставляет жертву застыть. Находясь под действием дара, враг не способен предпринимать никакие действия кроме регенерации.

Правила: Игрок бросает Манипуляцию + Устрашение против Силы Воли цели. Одного успеха достаточно, чтобы жертва остолбенела от страха. Это отсутствующее состояние может длиться часы и дни, но прекращается при физической встряске (например, когда жертву атакуют). Нага может пленить не больше одной цели одновременно. Существо, испытавшее действие дара, становится невосприимчиво к повторным попыткам до конца сцены. Обычно с помощью этого дара наги избегают сражений с опасными противниками. Он крайне редко применяется ради преимущества в бою.

Странствие духовной рекой

Благодаря этому дару нага может свободно проникать в мир духов, независимо от ананты.

Правила: Обучившись этому дару, нага может шагать вбок так же легко, как гару. Действие дара постоянно.

Пятый круг

Благословение Разрушителя

Этот дар позволяет сражаться со многими врагами сразу в ущерб использованию рук. Руки наги расщепляются на три части, и каждая увенчана головой королевской кобры. Кобры

мыслят самостоятельно и способны атаковать по своему усмотрению, но при этом всегда подчинены наге.

Правила: Для превращения необходимо потратить три очка Гнозиса. Каждая кобра имеет достаточный запас яда для одной жертвы. Бросок атаки выполняется отдельно для каждой кобры. Потеря даже одной головы оставляет нагу с ужасной травмой, когда воздействие дара заканчивается. Дар действует два хода, плюс по одному ходу за каждое дополнительное очко Гнозиса, потраченное при включении дара.

Необнаружимость

Убийце не гоже оповещать врагов о своём прибытии. Этот дар позволяет скрыть запах наги и спрятать её от шестого чувства и других подобных даров, дисциплин и способностей. Появление наги под этим даром нельзя ни отследить, ни предсказать. Само течение времени замутняется вокруг неё, нарушая всякое прорицание.

Правила: Игрок бросает Обаяние + Скрытность. Единственного успеха достаточно, чтобы сделать нагу необнаружимой до конца сцены. Всякие попытки прочесть нагу сводятся к непримечательному результату «не опасно».

Противники не способны обнаружить прячущуюся нагу, если только не превосходят её по Гнозису (или Арете, или имеют Прорицаниеi от пяти точек и более). В последнем случае противник должен бросить Гнозис против сложности 10 минус разница в Гнозисе. Например, если у наги Гнозис 7, а у противника 9, то его целевое число равно 8 (10-2). Предприняв любые агрессивные действия против врага, нага теряет эффект дара по отношению к данному противнику.

Шестой круг

Танец Шивы Великий

Шива-Разрушитель также известен как Шива-Натараджа – царь танца. Когда наступят последние дни, Шива станцует, и всё охватит пламя, подготавливая мироздание к новому обороту. Этот дар позволяет предвосхитить грядущее.

Правила: Этот дар доступен только в форме Баларамы. Когда нага начинает танец разрушения, игрок бросает Ловкость + Искусство. Количество успешных кубиков определит разрушительную силу и длительность возникшего пламени. В первый ход пламя расходится от персонажа на 10 метров во все стороны (кроме верха и низа), причиняя четыре кубика тяжёлого урона всему на своём пути. Каждый следующий ход, пока нага продолжает танцевать (если хватило успехов), радиус пламени удваивается, а урон увеличивается на один кубик. Например, если игрок выбросил шесть успехов, и наге не помешали танцевать шесть ходов подряд, то на шестой, последний ход пламя причинит 11 кубиков огненного урона всему, находящемуся в радиусе 320 метров. Если нага по той или иной причине закончит танец, пламя моментально погаснет.

Пламя от Танца Шивы, как ни удивительно, безвредно для «истинно чистых сердцем», но среди сверхъестественных созданий Мира Тьмы подобное встречается реже, чем снег летом. Не то что добродетельные вампиры, а даже добрейшие из гуралов едва ли бывают подлинно чисты.

Дары Происхождения (Breed Gifts)

Баларам

Дары, используемые Нагам породы баларам склонны отражать самодисциплину и способности к кооперации, требуемые для слаженной работы Гнезда. Многие из них носят духовный оттенок, происходя из медитативных и телесных дисциплин, широко практикуемых в Индии и юго-восточной Азии.

Первый Круг

Хладнокровие (Cold Blood)

Наги используют этот необычный Дар, чтобы сделать свою форму Баларам хладнокровной. Это производит несколько эффектов: Нагу нельзя засечь инфракрасными сканнерами, он с большей лёгкостью может сойти за вампира, а также способен действовать в условиях высоких температур и не бояться теплового удара.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и делает бросок Выносливость + Изначальные Инстинкты (Primal-Urge). Хватает одного успеха, чтобы Дар возымел действие. Эффект действует одну сцену или пока Нага не сменит облик.

Убеждение (Persuasion)

Как и аналогичный Дар Хомида.

Хваткое Тело (Prehensile Body)

Дар позволяет Наге хватать предметы с помощью своего хвоста (или обвивать своими кольцами) так же легко, как и руками,

Система: после изучения этого Дара, его действие становится постоянным. Простые действия (держать посох, повернуть дверную ручку) считаются автоматическими.

Чтобы совершить сложные действия (зарядить пистолет, завязать черенок вишенки в узел), игрок делает бросок Ловкость + Атлетика со сложностью 7.

Самообладание (Self-Mastery)

Как и положено хорошим ассассинам, Наги тренируют в себе высокий уровень самодисциплины. Этот Дар учит их использовать внутренний самоконтроль для защиты от ментальных атак.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и бросает Восприятие + Лидерство со сложностью 8. До конца сцены Силы Воли Наги (для целей защиты против ментального воздействия или атак) увеличивается на количество полученных в броске успехов, до максимума в 10. Если ментальное противостояние требует броска сопротивления, верзмей добавляет к своему броску количество кубиков, равное количеству набранных успехов. Дар действует до конца сцены.

Второй Круг

Повелевание Телом (Master the Body)

Прежде, чем йог сможет подчинить себе мир вокруг, он должен сначала подчинить себе собственное тело. Этот Дар позволяет Нагам регулировать различные функции своего тела, которые обычно являются непроизвольными: сердцебиение, уровень метаболизма, формирование мочи и так далее. Вдобавок к возможности игнорировать штрафы за ранения, Дар также обеспечивает верзмея способностью продлять собственное существование. Взяв под контроль метаболизм, например, Нага может выжить без воздуха в

несколько раз дольше, чем это вообще возможно при прочих условиях. Контролируя уровень потоотделения и продуцирования мочи, верзмей может спастись от обезвоживания, если не имеет доступа к воде.

Система: игрок тратит пункт Силы Воли, чтобы Нага взял своё тело под контроль до конца сцены. При трате пункта Гносиса в нагрузку к трате Силы Воли, эффект длится сутки.

Коварство Змей (Subtle Serpent)

Этот Дар делает голос баларам красивым, приятным для слуха, удивительно завораживающим, позволяя Наге быть бесподобно убедительной.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и делает бросок Манипулирование + Экспрессия (Expression) со сложностью, равной Силе Воли слушателя. Даже один успех означает, что голос верзмеи становится успокаивающим и приобретает гипнотические качества. До конца сцены баларам может просить об «одолжениях» свою жертву. Эти запросы должны быть разумными, которые цель способна быстро выполнить, не подвергая свою жизнь и здоровье опасности. «Закрой свои глаза», «Попробуй это яблоко» и «Покажи мне, пожалуйста, свой пистолет» - допустимые просьбы, а фразы «Помоги мне починить этот двигатель» или «Поехали со мной в Пакистан» - нет. Радикальные просьбы в духе «Порежь свои запястья» выведут цель из транса, также как и угроза реальной и явной опасности. Цель может потратить пункты Силы Воли, чтобы отменить успехи Наги, по одному пункту на один успех.

Неожиданный яд (Unexpected Venom)

Обычно у Наг нет клыков и доступа к их яду в форме Баларам, но этот Дар снимает это ограничение. Клыки не только предоставляют Наге тайное преимущество, но также позволяют более успешно маскироваться под вампира.

Система: игрок тратит пункт Ярости и делает бросок Выносливость + Изначальные Инстинкты (Primal-Urge) со сложностью 8. Первый успех даёт персонажу клыки, а каждый последующий – одну дозу яда, до максимума в три дозы. По решению Рассказчика, использование этого Дара может давать Наге доступ только к одной дозе яда, просто потому, что в человеческой голове недостаточно места для ядовитых желёз и смежных структур. Дар действует до тех пор, пока Нага не меняет форму.

Третий Круг

Как вода

Как дар люпов Кошачья грация.

Разоблачение иллюзий

Первый шаг избавлению от пелены майи (мировой иллюзии, охватывающей всё сущее) – это научиться распознавать более простые миражи, создаваемые смертными (или, как это бывает, живыми мертвецами). Этот дар позволяет отличить настоящее от иллюзорного и проникнуть в то, что скрывает иллюзия.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса, чтобы задействовать дар до конца сцены. После этого всякий раз, когда нага сталкивается с иллюзией (зрительной или слуховой), Рассказчик должен кинуть Восприятие +

Бдительность наги против сложности 6. Одного успеха достаточно, чтобы ощутить присутствие иллюзии. Три успеха дают грубое представление о расположении иллюзии, хотя что именно скрывается за ней – остаётся тайной. Пять или более успехов дают некоторые сведения о природе иллюзии (создана ли она даром, колдовством, способностью вампира...), а также о её творце. Допускается только один бросок на иллюзию – не следует бросать кубики каждый ход нахождения в присутствии иллюзии.

Если нага знает о существовании иллюзии и её примерное расположение, она может потратить второе очко Гнозиса и бросить Гнозис против Манипуляции + Выразительности творца. Один успех позволяет разгадать иллюзию и понять, что за ней скрывается. Три или более успехов дают возможность распространить осознание на товарищей по гнезду.

Бесстрастие

Наги и так не отличаются эмоциональностью, а благодаря этому дару они обретают исключительную выдержку. Он делает нагу практически невосприимчивой к попыткам воздействия через эмоции.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса. До конца сцены попытки воздействовать на нагу дарами, дисциплинами и другими способностями, манипулирующими эмоциями, бросаются на пять кубиков меньше. Прямое подчинение работает как обычно. Пока длится эффект бесстрастия, нага не может восстанавливать Ярость.

Четвёртый круг

Единение

Гнездо связывают прочнейшие узы. Наши дышат и живут как одно. Этот дар позволяет им разделить всё, включая мысли, восприятие и физические качества. Он также даёт возможность нескольким нагам видеть и слышать всё, что доступно товарищам, скоординировано действуя в совершенно разных местах. Баларамы часто пользуются этим даром для идеальной слаженности на охоте.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и бросает Выносливость + Загадки. Это мгновенно создаёт телепатическую связь с выбранным товарищем по гнезду, передавая в обе стороны всё ощущаемое нагами независимо от расстояния. Каждый успех позволяет временно передать товарищу точку ментального или физического атрибута, точку знания или один уровень здоровья (передающий теряет переданное до завершения действия дара). Двое товарищей могут помочь третьему, если оба знают этот дар или же если тот, кто применяет дар, передаёт третьему не только свои точки, но и товарища-добровольца. Если всю работу будет делать только одна нага, то применяющий дар перед броском должен потратить три очка Гнозиса.

Действие дара длится одну сцену или пока применяющий не решит прервать связь. Дар годится только для помощи или создания связи с товарищем по гнезду и не работает даже на других наг.

Оберег от духов

Как одноимённый дар гомидов. Вани обучают баларамов этому дару для отведения внимания посторонних духов.

Пятый круг

Кундалини

Индийские мистики-тантристы называют так энергию в образе змеи, располагающуюся в основании позвоночника. Подъём энергии по позвоночнику позволяет кундалини пройти через семь ключевых точек тела, именуемых чакрами. Подняв кундалини до определённой чакры, нага задействует мощные возможности своей внутренней энергии.

Правила: Игрок тратит по очку Гнозиса за требуемый уровень чакры и бросает Интеллект + Загадки (сложность 6). Также для подъёма энергии необходимо потратить столько ходов на дыхательные упражнения, каков уровень чакры. Например, подъём кундалини до муладхары требует всего одного хода на правильное дыхание, в то время как подъём до сахасрары осуществляется после семи ходов медитации и дыхательных упражнений.

- Муладхара, или корневая чакра, управляет волей к жизни. Подъём энергии до этой точки даёт наге дополнительные уровни ушибові по числу успехов.
- Свадхиштхана, или чакра обители, управляет здоровьем. Подъём энергии до свадхиштханы позволяет избавить тело от болезней, нежелательного присутствия духов и чужеродного яда, в то же время восстанавливая столько уровней урона (включая тяжёлый), сколько выпало успехов.
- Манипура, или чакра солнечного сплетения, управляет силой чистых эмоций. Подъём энергии до этой чакры даёт наге столько очков Ярости, сколько выпало успехов.

- Анахата, или сердечная чакра, отвечает за любовь и сострадание к человечеству. Нага, поднявшая энергию до анахаты, обретает ауру любви и покоя. Чтобы даже замыслить дурное в отношении этой наги, любой находящийся в пределах видимости должен бросить Силу Воли против сложности 8 и превзойти число успехов, выброшенное нагой при применении дара.
- Вишуддха, или горловая чакра, отвечает за творчество и яснослышание. Подняв энергию до вишуддхи, нага начинает слышать и понимать любые мысли и слова в пределах трёх метров (десяти футов) от себя. Окружающие не подозревают о том, что их мысли открыты наге. При желании нага может погрузиться глубже в чужое сознание в поисках хранимых секретов.
- Аджна, или третий глаз, отвечает за интуицию и ясновидение. Подняв кундалини до аджны, нага осознаёт всё в пределах видимости, что касается её и, следовательно, её гнезда. Открываются секреты, разоблачаются иллюзии, торжествует ясность восприятия. Лживые речи врагов выдают истинные намерения. Наге вскрывается подлинная форма и суть всех окружающих.
- Сахасрара, или венчающая чакра, отвечает за просветление, слияние с высшими силами и духовное бытие. Подъём кундалини до этой чакры позволяет наге временно достичь состояния вселенской сущности и дать ответ на любой волнующий вопрос (на усмотрение Рассказчика).

Эффект дара длится до конца сцены. Независимо от достигнутой чакры, дар можно применять не чаще раза в неделю.

Тела нет

Осознав иллюзию бытия, баларама освобождается от навязанных ею ограничений. В частности, эффект этого дара делает балараму бестелесной. На время действия дара тело баларамы (и посвящённые предметы) не испытывает никаких преград физического мира, если только нага не пожелает того. Пули, когти и огонь проходят насквозь, а сама нага минует стены и другие объекты, будто их и нет.

Правила: Игрок тратит три очка Гнозиса и бросает Восприятие + Загадки против сложности 7. Каждый успех даёт два хода бестелесности. Этот дар не защищает от воздействия, влияющего на нематериальные цели, например, от магии духов.

Ахи

Ахи, отпрыски двух Наг, не страдают ни от социальной дискриминации, ни от физических уродств, как Метисы Гару. Они обладают ярко выраженной духовной натурой, хотя это делает их крепче связанными с водой и хаосом штормов, нежели два остальных Происхождения. Они также часто обретают некоторые озарения, видят картину целиком, особенно если это касается Трёх Матерей.

Первый Круг

Кости как Кольца (Bones as Coils)

Как и аналогичный дар – *Крысиноголовый* – Танцоров черной спирали. Этот дар делает нага поистене мастером освобождения от пут.

Почуять Ткача (Weaver Sense)

При тщательном изучении местности или персоны Ахи может обнаружить вмешательство руки Ткача. Персонаж мистическом образом замечает закономерности там, где должна быть случайность; порядок там, где должен быть хаос; и обнаруживает, если уровень порядка предполагает активное вмешательство и установление баланса. В частности, этот Дар позволяет Ахи видеть духов на службе у Ткача по другую сторону Барьера.

Система: игрок делает бросок Восприятие + Загадки со сложностью, равной 12 минус уровень местного Барьера. Успех означает, что Ахи способен засекать эманации Ткача и сопряжённых с ним сил. Также Нага может заглядывать в Умбру, если пожелает, хотя он сможет увидеть там только созданий и духов Ткача. Действительно сильные энергии Ткача могут дезориентировать Нагу по решению Рассказчика. Дар действует до тех пор, пока Ахи желает концентрироваться на своём восприятии.

Почуять Вильд (Wyld Sense)

Сфокусировав своё внимание на человеке или пространстве, верзмей может обнаружить присутствие Вильда и вещи, места, несбалансированные в сторону Хаоса, создания и изначальных энергий, включая магию и духовные силы, как, например, сырой Гносис. Нага также обнаруживает сильные страсти, такие как любовь, злобу и ненависть в смертных.

Система: игрок делает бросок Восприятие + Загадки, сложность равна значению местного Барьера. Успех означает, что Ахи может заметить присутствие и определить

силу эманаций Вильда. По решению Рассказчика несколько успехов могут различить большие количества родственных Вильду энергий в других существах (например, умственные расстройства, высокие уровни Гносиса и так далее). Также Ахи может проникать взглядом в Умбру, чтобы обнаружить энергии и духов Вильда. Как и Дар Почуять Ткача, этот Дар может быть очень отвлекающим, даже ошеломляющим, в местах появления таких могущественных энергий Вильда, как Вильдлинги (Wyldings). Это восприятие длится до тех пор, пока Ахи сохраняет концентрацию.

Почуять Вирм (Wyrm Sense)

Этот Дар обращает внимание Ахи на присутствие Вирма в любой его форме и любом проявлении. Бэйны, фоморы, вампиры и другие сверхъестественные существа, затронутые Вирмом, становятся явственно отличимы для Ахи.

Система: игрок делает бросок Восприятие + Загадки, сложность равна значению местного Барьера. Дар открывает присутствие очевидных энергий Вирма, хотя достаточное количество успехов может раскрыть и более неприметные следы осквернения, разложения, такие как структурные слабости здания или злокачественную опухоль в человеке. Персонаж может по своему выбору взглянуть по другую сторону Барьера, где духи Вирма и его порождения становятся до боли явными. Дар длится до тех пор, пока Ахи желает концентрироваться на нём.

Второй Круг

Лик Сурьи (Face of Surya)

Сурья – лик солнца, весьма почитаема среди Змеиного Народа за тепло, которое она приносит их холодной крови. Ахи могут взывать к Сурье и просить её явить свой лик, принося благостный свет туда, где он нужен более всего. Наги говорят, что выучили этот Дар у Моколе, хотя отсутствие у них связи с Гелиосом делает этот Дар менее эффективным в руках Наг.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и делает бросов Интеллект + Оккультизм со сложностью 6. Эффекты действуют один ход плюс ещё один ход за каждый дополнительно потраченный пункт Гносиса.

Успехи – Эффект

1 – Подсвечивает тёмное пространство равномерным светом

2 – Солнце пронзает облака или деревья с достаточной яркостью, чтобы осветить цель и поранить вампиров

3 – Лучи солнца беспрепятственно проходят сквозь воду, стекло, облака и кроны деревьев

4 – Солнце может поджигать легко воспламеняющиеся предметы или приносить жару даже в лютую стужу, проникать даже в здания без окон или в подземные укрытия в дневное время

5 – Солнце воссияет даже ночью

Покров Индры (Indra's Cloak)

Как и Дар Чёрных Фурий: Проклятье Эола (Curse of Aeolus)

Ядовитая Кровь (Venom Blood)

Как и аналогичный Дар Потомков Фенриса

Третий Круг

Управление волной

Индийские легенды приписывают змеям-оборотням способность вызывать потоп и засуху. Этот дар позволяет наге управлять приливами и отливами.

Правила: В пределах видимости наги должен находиться океан, море или устье реки. Игрок бросает Гнозис против сложности 8. Результат определяется числом успехов: Сколько успехов Результат

1 Волнение усиливается вдвое.

2 Нага может заставить наступающую волну отдалиться или уходящую – приблизиться.

3 Нага может вызвать прилив или отлив до конца сцены.

4 Нага может создать нехарактерно сильный или слабый для сезона прилив до конца сцены.

5+ Нага может вызвать экстраординарное волнение, например, высокие волны.

Служение водяного духа

Как дар уктен Вызов духов стихии, но вызывает только водяных духов. В распоряжении наги должен быть естественный водоём, например, река или озеро. Вызванный водяной дух (обязательно слуга Вани) по указу наги может переместить воду, намочить противника или закоротить электросхему.

Зов глубин

В этом даре слились близость наг водной стихии и их мастерство иллюзий. Одним лишь взглядом нага внушает жертве сильнейшее желание погрузиться в пучину воды и плыть как можно дальше и глубже.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и делает противопоставленный бросок Силы Воли. При успехе цель бежит к ближайшему крупному водоёму (хотя бы не меньше пруда), чтобы попытаться достичь дна. Если водоём мельче чем 7 метров (20 футов), жертва скорее всего добьётся своего и, оказавшись на дне, придёт в себя. Если же дар применён поблизости от действительно глубокого водоёма, то жертва наверняка утонет, если только её не остановят или если она не умеет дышать под водой. Эффект дара длится 10 ходов плюс один ход за каждый лишний успех на противопоставленном броске.

Четвёртый круг

Горловая змея

Этот дар позволяет наге превратить свой язык в маленькую 30-сантиметровую змейку телесного цвета, свернувшуюся в горле. Нага ощущает всё, ощущаемое змеёй, что позволяет пускать ту на разведку сквозь узкие пространства, куда не пролезет сама нага. Змейка также способна доставлять яд наги для поражения врага, слишком занятого более серьёзными угрозами.

Пока змейка жива, нага способна говорить. Закончив дело, змейка возвращается в рот наги и превращается обратно в язык.

Правила: Игрок тратит два очка Ярости и бросает Ловкость + Инстинкты. При успехе язык отделяется в горловую змею с одним уровнем урона за каждый выпавший успех. В бою следует считать, что у змейки Сила 1, Выносливость 2, Ловкость 5, Борьба 2, Уклонение 5 и Скрытность 5. Также змейка располагает одной дозой яда, взятой из собственного запаса наги. Если нага потратила свои запасы до применения дара, то змейка не ядовита. Если горловая змея погибает, нага сразу получает два уровня тяжёлого урона и не может говорить, пока этот урон не будет вылечен.

Водоворот

Этот дар позволяет наге вызвать водоворот в любом водоёме крупнее небольшого бассейна. В зависимости от размера воронки, она способна затянуть что угодно от людей до кораблей.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и бросает постоянный Гнозис против сложности 7. Сколько успехов Результат

1 Полутораметровая воронка, способная затянуть человека.

3 Трёхметровая воронка, способная затянуть гару в форме Криноса.

5 Шестиметровая воронка, способная затянуть рыбацкую лодку и сравнимые суда.

6 Пятнадцатиметровая воронка, способная затянуть судно среднего размера.

Пятый круг

Принуждение к равновесию

Этот мощный дар позволяет привести в равновесие силы Триады в местном масштабе. Он призывает могущественных духов, представляющих здоровые аспекты Триады, и вместе они приступают возвращению месту гармонии. Следует заметить, что гармония не обязательно совпадает с представлением о ней людей, оборотней и даже инициатора дара. Это просто устойчивое равновесие Триады в данном месте. Это также значит, что предыдущий хозяин положения будет крайне разозлён, что впустую пропали годы – если не десятилетия! – его работы.

Правила: Игрок тратит три очка Гнозиса и бросает Интеллект + Загадки против сложности Барьера или же [12 минус Барьер], смотря что ниже. Духи Вирма, Вивера и Вильда объединяются для возвращения месту равновесия. Количество успехов определяет скорость преображения и устойчивость получившейся динамической системы. Этот дар применим не чаще раза в неделю.

Кол-во успехов Результат

1 Процесс пошёл, но довольно медленно. Полное равновесие будет достигнуто примерно через полгода, и попытки обыденных сил остановить изменение вполне способны преуспеть. Возвращение места к прежнему состоянию не потребует много труда.

2 Действие дара куда более интенсивное. Не более чем за три месяца место придёт в равновесие. У гафлингов недостаточно сил, чтобы остановить процесс, но джаглинги и старшие духи вполне могут помешать.

3 Фактически у места появляется новый дух и образуется аура равновесия. Чтобы вернуть прежнее состояние, понадобятся совместные усилия нескольких могущественных джаглингов, оборотней или сравнимых по силе сущностей. Без потустороннего влияния равновесие продлится не меньше десяти лет.

4 Бурное преображение захватывает место на неделю, после чего устанавливается равновесие. Только могущественное внешнее влияние (аватар Инкарны, рой джаглингов, труд старейшин оборотней) способно оборвать процесс. В противном случае равновесие устанавливается неотвратимо и надолго – минимум на пятьдесят лет.

5 Всё прежнее обновляется меньше чем за сутки. Всякое существо, захваченное набирающим силу вихрем (включая случайных духов, не задействованных в совершении преобразования), ежечасно получает уровень тяжёлого урона, поскольку силы Триады пытаются использовать его составляющие как сырьё для установления гармонии. Только Инкарны и сравнимые создания способны остановить процесс. Без их вмешательства достигнутое равновесие продержится минимум сотню лет.

6 Процесс разворачивается словно в ускоренном воспроизведении. За какие-то десять минут место преображается из прежнего кошмара в устойчивую гармоничную систему. Любой, захваченный вихрем преображения, получает пять уровней тяжёлого урона каждый ход по мере того, как его материя становится частью новой системы. Только непосредственное вмешательство Инкарны или подобного создания способно предотвратить

установления равновесия. Без этого влияния место останется гармоничным на тысячу лет.

Дитя бури

Этот дар позволяет наге занять своё законное место духовного кровника Вани. Оставляя телесное существование, нага сама становится бурей, которой подвластны воды и ветра.

Правила: Игрок тратит по три очка Гнозиса, Ярости и Силы Воли. Новая форма наги нематериальна – фактически нага становится ветром и стихией. В таком виде ахи способен управлять ветрами силой до 80 км/ч, а также дождём, градом и снегом. Каждые три хода нага способна обрушивать молнию. Чтобы попасть в цель, необходим бросок Гнозиса. Попадание причиняет 10 кубиков тяжёлого урона. Только способности, влияющие на погоду, могут сопротивляться наге в форме бури и даже повредить ей. Эффект дара длится 5 ходов за каждую точку параметра Ахи (Ярости, Гносиза или Силы воли), имеющего минимальное значение.

Васуки

Змеерождённые Наги обладают силами, восходящими к их наследию, дублируя или усиливая естественные силы змей, а также силы, приписываемые им легендами и сказаниями.

Первый Круг

Треск Смерти (Death Rattle)

Звук «погремушки», находящейся на конце хвоста гремучей змеи, пробуждает подсознательные страхи, и верзмеи могут обратить этот факт себе на пользу. Используя этот Дар, Нага отращивает себе такую погремушку на кончике хвоста (если ещё не обладает ею) и может мистически усиливать звук, который она производит, чтобы заставить понервничать или отвлечь противника, который её не видит.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и делает бросок Манипулирование + Запугивание. За каждый успех Нага может назначить штраф -1 к любому из последующих действий своей цели до конца сцены. Верзмея встряхивает «погремушкой» во время действия, которому она желает помешать, и игрок сообщает Рассказчику сколько успехов он желает потратить на создание помехи этому действию. Нага не обязана использовать все полученные успехи разом, она может добавлять модификатор -1 последовательно, по своему усмотрению.

Например, Нага, получившая четыре успеха в броске Манипулирование + Запугивание может производить треск погремушки четыре раза в течение сцены, чтобы назначить четыре отдельных штрафа -1. Она также может издать треск дважды, каждый с модификатором -2, или единожды яростно встряхнуть погремушкой, налагая на жертву штраф -4. Возможны любые комбинации в рамках полученных успехов. Неиспользованные успехи теряются по окончании сцены. Этот Дар не срабатывает, если цель узнаёт местоположение

верзмеи, однако, васуки может выбрать целью воздействия другую жертву, которой ещё неизвестно её расположение.

Дар Реки (River's Gift)

Этот Дар позволяет Наге в обликах Баларам, Силкарам, Ажи Дахака или Васуки дышать как водой, так и воздухом с одинаковой лёгкостью.

Система: игрок тратит пункт Ярости и бросает Выносливость + Изначальные Инстинкты (Primal-Urge). В обликах Силкарам, Ажи Дахака и Васуки требуется только 1 успех для получения эффекта Дара, и 2 успеха для облика Баларам. Дар действует до конца сцены.

Почувствовать Вибрации (Sense Vibration)

У змей нет ушей, но у них есть схожая способность чувствовать вибрации, что позволяет им отслеживать приближение жертвы или хищника. Этот Дар усиливает это чувство, придавая васуки возможность замечать даже самые мельчайшие изменения в давлении воздуха и вибрации земли.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и делает бросок Восприятие + Бдительность. Эффект длится до конца сцены. Верзмей может отчётливо воспринимать вибрации земли и минимальные колебания в воздухе на расстоянии 30 метров за каждый успех в броске, в том числе и по вертикали. Так, Нага, набравшая два успеха в броске, может почувствовать подземное движение на глубине 60 метров под собой. Этот Дар предоставляет Наге такие сведения, как размер объекта, их количество, в каком направлении движется и насколько быстро передвигается. Этот Дар не подвергается воздействию каких-либо форма невидимости и

неслышимости. Даже невидимые и не издающие ни звука полтора центнера Гару всё же создаёт вибрации земли с каждым шагом, а это именно то, что воспринимает Нага.

Этот Дар можно использовать в более-менее тихих зонах. Города и современные здание производят слишком много посторонних шумов и вибраций. И хотя верзмея может использовать этот Дар в подобном окружении, это уменьшает эффективную дальность действия в четыре раза. Любые виды резкого и сильного сотрясения (выстрел из пистолета, фейерверк, оглушающие гранаты) причинят резкую боль Наге, использующей этот Дар, делая её совершенно невосприимчивой к вибрациям до конца сцены и причинчяя один уровень ударного урона, повреждая чувствительные мембраны змеи.

Благословение Древесной Змеи (Treesnake's Blessing)

Многие виды змей превосходно умеют карабкаться. Этот Дар позволяет Наге превзойти это умение своих змеиных родственников, чтобы взбираться на деревья, скалы и даже стены.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и делает бросок Ловкость + Атлетика. До конца сцены скорость карабкающейся верзмеи становится равна скорости её передвижения ползком, помноженной на количество успехов, полученных в броске.

Второй Круг

Повелевание Змеями (Command Snakes)

Васуки прибегают к этому Дару, чтобы призвать себе на помощь своих кузенов-змей. Тип змей, которые отзываются на этот призыв, зависит от региона. Большинство из явившихся змей не ядовиты, но в ряде мест (например, Индия, Австралия, тропические острова, Запад и Юго-Запад Америки), где водится много ядовитых змей, в числе призванных будут и ядовитые. Очевидно, что Дар не работает в местах, где нет змей, как, например, в Ирландии.

Васуки не может общаться с явившимися на зов змеями, хотя и будут проявлять агрессию по одношению к тому, кому угрожает Нага. Многие змеи передвигаются довольно медленно, так что, если толькло Нага не уверен, что находится рядом со змеиным логовом, то ему стоит вызвать подмогу немного заранее.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и делает бросок Харизма + Знание Животных. Один успех означает, что явились только несколько змей. При трёх успехах Нага призывает около тридцати змей разных видов. Пятью успехами к Наге приходит на зов скользящий по земле рой змей, многие из которых ядовиты. Змеи остаются до конца сцены или пока васуки не отменит действие Дара. В любом случае, после окончания эффекта все змеи вернутся в свои родные места обитания.

Герпетофобия (Herpetophobia)

С этим Даром Нага может ввергнуть свою жертву в сильный, иррациональный страх перед змеями. Жертва испытывает невероятный страх и отвращение к змеям и будет нападать или убегать от любой змеи, с которой столкнётся,

пока Дар оказывает своё действие. Размер и поведение змеи также будут влиять на то, как жертва будет реагировать.

Система: игрок тратит пункт Ярости и делает бросок Манипулирование + Запугивание со сложностью 7. Цель сопротивляется Дару броском Силы Воли, сложность 7. Длительность страха – один день за успех для смертных, один час за успех для сверхъестественных существ, близких к людям (например, магов), или один ход за успех в случае воздействия на перевёртышей, вампиров и прочих нелюдей. Жертва может потратить пункт Силы Воли, чтобы побороть страх, но только на один ход. Подвергшиеся воздействию персонажи избегают присутствия змей как только могут, а также теряют два кубика на любые действия, в которых принимает участие змея. Цели, и без того страдающие герпетофобией, могут впасть в кататоническое оцепенение от страха.

Молниеносная Атака (Lightning Strike)

Как и Дар Аруна: Дух Битвы

Третий круг

Воздушный змей

Этот дар позволяет наге перераспределить массу на капюшон, оставляя только тонкую ленту хвоста. В таком виде сколько-нибудь сильный ветер подхватывает нагу. Это не полёт, но хотя бы воспарение над землёй. Несмотря на очевидные трудности, иногда этот дар – единственная возможность проследить за целью.

Правила: Игрок бросает Ловкость + Инстинкты, чтобы правильно перераспределить массу тела. Одного успеха

достаточно, чтобы подняться в воздух при сильном ветре. Два или более успехов позволяют подняться в воздух даже от лёгкого ветерка.

При умеренной погоде нага способна ограниченно направлять себя с помощью крена, но сильные ветра не оставляют такой возможности. Если же ветер исчезает совсем, нага может свернуться в подобие парашюта, чтобы избежать урона от падения. Дар длится до конца сцены.

Дальний бросок

В основном ядовитые змеи способны наброситься с расстояния в половину собственной длины. Например, двухметровый гремучник может броситься уже с одного метра. Этот дар увеличивает дистанцию атаки, позволяя васуки кинуться всем телом на врага, не подозревающего, что находится в зоне поражения.

Правила: Игрок тратит очко Ярости и кидает Ловкость + Борьбу. Каждый выпавший успех удваивает максимальную дистанцию змеиного броска. Например, двухметровый Васуки с единственным выпавшим успехом может броситься на два метра; с двумя успехами – на четыре метра; а с пятью – прилететь будто ниоткуда с расстояния в 32 метра.

Ход гремучника

Рогатый гремучник и многие пустынные змеи передвигаются в характерной манере – ползут боком, быстро меняя точки опоры на изгибах тела. Такой метод перемещения не только скор, но и почти не тревожит песка под брюхом змеи. С помощью этого дара васуки способен на ту же быстроту и бесшумность.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и бросает Выносливость + Атлетизм (сложность 7). В этой манере нага перемещается в десять раз быстрее своей обычной наземной скорости. Эффект длится до восьми часов или пока нага не прервётся для другого занятия. Этот дар доступен только в форме Ажи-Дахаки, Кали-Дахаки и Васуки.

Четвёртый круг

Утробный наездник

Этот необычный дар позволяет наге в форме Васуки забраться бессознательному существу внутрь через горло, чтобы спрятаться в желудке. Цель должна быть размером с человека или больше. Благодаря дару даже шестиметровая кобра способна уместиться в желудке у ребёнка. Свернувшись внутри носителя, нага воспринимает всё, что воспринимает он.

Нахождение змеи в желудке лишает аппетита и даже вызывает некоторое подташнивание. Однако жертва не способна осознать истинное положение вещей и вообразит любое оправдание («Наверное, подхватил грипп», «Может быть, я забеременела»).

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и бросает Ловкость + Скрытность. Цель должна быть без сознания – даже добровольный носитель не справится со рвотным рефлексом от змеи, пробирающейся по его горлу, и дар не сработает.

Нага может оставаться в желудке столько дней, сколько успехов выпало при броске. По окончании этого срока раздражение желудка заставит жертву исторгнуть змею. Нага может в любой момент самостоятельно вызвать эту

реакцию или же выбраться незаметно, пока носитель спит или без сознания. Под действием дара нага совершенно не восприимчива к кислотности и другим неприятным свойствам желудка носителя.

Внезапный шторм

С помощью этого дара нага вызывает мощный шторм на участке морского берега. Подходит и берег колоссального озера. Вызванный шторм наге неподвластен, но можно указать ту или иную постройку в качестве центра буйства стихии.

Правила: Игрок тратит два очка Гнозиса и бросает Манипуляцию + Оккультизм. Область вызванного шторма имеет в поперечнике дважды число успехов, в метрах. Двухметровый шторм затягивает неподготовленных жертв, выбивает окна в пляжных домиках, разбивает в щепки лодки и переворачивает транспортные средства. Двадцатиметровый шторм способен затапливать улицы, обрывать электричество, уничтожать даже прочные здания и вымывать автомобили в море.

После применения дара шторму требуется около двадцати минут, чтобы достигнуть требуемой силы, после чего буйство стихии длится примерно час. Затем погода стихает. Неправомерное (бесцельное) применение дара карается Шешей.

Пятый круг

Кладезь убийцы

Обычно запаса яда у наги хватает для трёх инъекций, однако этот дар позволяет васуки преодолеть данное ограничение, обеспечивая его неисякаемым запасом яда до конца сцены.

Правила: Броска не требуется. Достаточно потратить два очка Гнозиса, чтобы дать наге бесконечный запас яда до конца сцены.

Песня Такшака

Такшак был величайшим из наг, и его умения отнюдь не ограничивались владением собственным телом. Этот дар работает как Проклятье Ликаона у Красных Когтей, но превращает людей в змей. Также он вынуждает всех хур принять животную форму, причём не ограничиваясь только гару и нагами – например, ананси принимает форму Ползи, нувиша – Латрани, и так далее.

Дары Покровительства (Auspice Gifts)

Как уже упоминалось, Покровительство Наг не определяет их социальных ролей, а только их духовные склонности и способности. Таким образом, Дары, присущие тому или иному Покровительству, связаны не со специфическими задачами, а отражают влияние сезонов.

Камакши

Камакши находятся в гармонии и созвучии с весенними энергиями обновления и перерождения, а потому одарены

силами спокойствия и исцеления, часто ступая на путь целителей.

Первый Круг

Ласка Ганга (Ganga's Caress)

Как и Дар Теургов: Материнское Касание (Mother's Touch)

Милостивая Смерть (Kind Death)

Наги – ассассины, но они редко испытывают враждебность по отношению к тем, кого убивают. Этот Дар позволяет Наге облегчить уход жертвы из жизни и отправить дух или душу умирающего (или недавно умершего) в лучший мир, каким бы он ни был. В случае с людьми, Дар предотвращает превращение его в призрака или вампира. В случае с Кхура, он снимает любое проклятие, мешающее ему воссоединиться с Гайей. Этот Дар также оберегает Нагу от смертельных проклятий и плохой кармы.

Система: Нага должен находиться на расстоянии брошенного камня от жертвы и видеть её. Игрок делает бросок Харизма + Эмпатия, сложность равна Силе Воли цели. Один успех снимает боль умирающего и помогает душе цели отделиться от тела. Три успеха предотвращают Становление. Сложность наложения любых смертоносных проклятий, сглазов и прочих неприятностей повышается на 1 за каждый успех, полученный Камакши в броске.

Подавить Боль (Resist Pain)

Как и аналогичный Дар Филодокса

Второй Круг

Нега (Bask)

Жар и тепло солнца оказывают успокаивающее воздействие на Наг, и этот Дар позволяет верзмеям превращать это тепло в уверенность и сильную веру в своё предназначение.

Система: Игрок тратит пункт Гносиса. До конца дня Нага восстанавливает по одному пункту Силы Воли за каждый час, потраченный на спокойный отдых под солнцем (предпочтительнее всего, на тёплом камне или пляже). Этот Дар работает только в тёплые дни и на прямом солнечном свету.

Покой (Calm)

Как и аналогичный Дар Детей Гайи

Змеиное Жало (Serpent's Sting)

Нет лучшего учителя, чем боль, и этот Дар позволяет Нагам преподать своей цели весьма суровый урок. Тысячекратно усилив чувствительность жертвы к боли, Камакши получает возможность вразумить противника, не прибегая к более опасным для здоровья методам. Это также обращало немало жертв в бегство. Этот Дар признан потенциально оскверняющим, и те, кто часто прибегают к нему, вызывают пристальное к себе внимание на предмет связей с Вирмом.

Система: Нага должна коснуться своей жертвы. Игрок тратит пункт Ярости и делает бросок Восприятие + Медицина со сложностью 7. Успешный бросок означает, что до конца сцены жертва будет получать двойные штрафы за ранения: цель теряет два кубика при всех бросках при состоянии Лёгких ран (Hurt) и Средних ран (Injured), четыре

– при Серьёзных ранах (Wounded) и Тяжёлых травмах (Mauled), а также десять – в состоянии Покалечен (Crippled).

Третий круг

Настояние убийцы

Будучи прирождёнными убийцами с интересом к медицине, Камакши крайне опасны – и не столько из-за способности причинять вред, сколько благодаря познаниям в целебной магии и умению нарушать её действие. Этот дар мешает магическому лечению и даже может заставить целителя нечаянно усугубить состояние пациента. Действие дара распространяется только на магию, исцеляющую раны, не влияя на регенерацию, магическое исцеление болезней и ядов. Обычно Камакши применяют этот дар против Материнского прикосновения, Сопротивления боли, колдовства магов и, в последнее время, целебной магии попадающихся на пути Вдохновлённых охотников. Из-за высокой опасности осквернения Камакши никогда не применяют данный дар иначе кроме как для убийства во имя Геи и для самозащиты.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и бросает Интеллект + Медицину. Нага также должна прикоснуться к жертве. При следующей попытке исцелить жертву каждый успех, выброшенный нагой, нейтрализует один успех на броске целителя. Если успехов наги больше, чем у целителя, то жертва получает разницу между бросками в качестве ударного урона. Действие дара длится до конца сцены или до попытки исцеления. После первой же попытки исцеления данный дар рассеивается.

Предотвращение адхармы

«Адхарма» означает ошибку, ошибочное действие. Этот дар позволяет наге подавить в существе его сопротивление своей природе и своей роли во вселенной. Под действием дара коракс не может утаить сведения, вампир – воспротивиться Зверю, а другая нага – помиловать правомерную цель.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и кидает противопоставленный бросок Манипуляции + Загадок против Силы Воли жертвы. При победе жертва не способна сопротивляться своей дхарме. Если действия существа очевидно противоестественны его сути, оно тут же «одумывается» и прекращает. Существа, уклоняющиеся от пути своей дхармы (например, гару, отказывающийся принимать иные формы кроме родовой, или художник, пытающийся стать бухгалтером), начинают вновь действовать согласно уготованной им судьбе.

В давние времена существа отчётливо осознавали свой путь дхармы и стремились ему следовать, но мир давно переменился. В наше время большинство не представляет своего места в мире, да его может и не быть – в таком случае дар безрезультатен. И наоборот, дар мощно воздействует на существ с чёткой судьбой (например, куэй-дзинов, восставших, мумий).

В идеале нага должна хотя бы в общих чертах представлять дхарму цели, иначе невозможно определить, подействовал ли дар – а Вани и Шеша не жалуют бездумное применение даров.

Рассказчик определяет дхарму персонажей, которых отыгрывает. Если дар применяется на другого персонажа игрока, то Рассказчик и игрок должны вместе обсудить его дхарму (последнее слово остаётся за Рассказчиком).

Сияние

Как одноимённый дар Детей Геи.

Четвёртый круг

Отказ здоровья

Чем глубже понимание убийцей механизмов целебной магии, тем эффективнее он может предотвратить их действие. Продолжив исследование, начатое с дара Настояния убийцы, нага может научиться останавливать даже естественное выздоровление. Через единственное касание этот дар отключает естественные процессы регенерации, борьбы с ядами и болезнями.

Правила: Нага должна прикоснуться к жертве. После этого игрок тратит два очка Гнозиса и делает сравнительный бросок Интеллекта + Медицины против Гнозиса жертвы (или Силы Воли −2 для существ без Гнозиса). При успехе всякое исцеление в жертве прекращается, а попытки сопротивления болезням и ядам получают два кубика затруднения (включая сопротивление яду наг). Всякое лечение (включая таковое от даров) перестаёт действовать на один час за каждый успех, или же пока Отказ здоровья не перестанет по тем или иным причинам работать.

Нага должна знать Настояние убийцы прежде, чем выучит Отказ здоровья.

Анабиоз

С помощью этого дара нага в форме Ажи-Дахаки или Кали-Дахаки может растянуть челюстную кость и проглотить существо размером до Криноса гару включительно. Жертва должна оставаться неподвижной. Внутри наги жертву покрывает склизкая мембрана, парализующая и погружающая в подобие анабиоза. Огонь, физическая сила и даже само время не влияют на существо, защищённое мембраной внутри наги.

Нага, как только захочет, способна волновыми движениями мышц исторгнуть содержащееся существо. Предохраняющая слизь высыхает и отшелушивается за несколько раундов, и существо снова приходит в сознание.

Правила: Персонаж тратит очко Гнозиса и бросает Выносливость + Загадки. Необходимо хотя бы два успеха: первый – чтобы заглотить существо, а второй – чтобы надёжно погрузить его в анабиоз.

Хранение существа размером со взрослого человека в собственном пищеварительном тракте крайне неудобно и не позволяет сражаться. Наги пользуются этим даром только в крайних обстоятельствах, например, чтобы доставить смертельно раненного товарища целителю. Во время действия дара у наги не больше трёх кубиков во всех физических и социальных бросках.

Пятый круг

Линька времени

Змей часто считали воплощением течения времени, а с этим даром нага будто становится воплощением обратного

течения времени. Раз в год, когда нага (или её товарищ по гнезду) проходит санскару Отслоения прошлого (стр. XX), применение дара позволяет вместе со старой кожей сбросить несколько лет старения. Последовательное применение дара может за какой-то десяток лет вернуть нагу из глубокой старости в расцвет сил.

Правила: Игрок жертвует очко постоянного Гнозиса и бросает Выносливость + Загадки против сложности 7 (прибавка Выносливости за текущую форму в этом броске не учитывается). Каждый успех нейтрализует один месяц старения. Знания и память остаются нетронутыми, но исчезают морщины, шрамы, хронические болезни и прочие физические следы ушедшей жизни.

Дар применим только раз в год при линьке.

Сияние Сурьи

Как дар Детей Геи – Солнечный нимб.

Картикейя

Покровительство Лета дарует верзмеям связь с огнём, теплом, жизненной силой, вдохновением и даже с некоторой долей жульничества и обмана.

Первый Круг

Мимолётное Ощущение (Brief Sensation)

Этот Дар позволяет Картикейя спроецировать иллюзорное переживание в разум своей цели. Эта иллюзия длится лишь мгновение, единовременно может затрагивать только один орган чувств и не может быть очень сложной. Несмотря на это, способность вызвать любое ощущение

(например, запах свежей выпечки, мимолётный приступ жара или проблеск голубого света) – это не просто фокус. Креативные Наги могут использовать этот Дар, чтобы вызвать в цели какое угодно чувство: от звука голоса возлюбленной до вони Вирма.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и делает бросок Сообразительность (Wits) + Хитрость (Subterfuge). Количество успехов показывает, сколько различных мимолётных галлюцинаций Нага может вызвать в течение сцены. Определённые ощущения, как, например, ощущение вставших дыбом волос на затылке, отблеск золота или запах гниющего мяса, могут весьма успешно привлечь человека куда-то или, наоборот, оттолкнуть.

Взор Бога Войны (Eyes of the War God)

Картикейя взяли своё название из имени бога войны и сына Шивы, который имел шесть лиц и не мог быть застан врасплох. Этот Дар позволяет Наге обрести подобие легендарного восприятия бога войны.

Система: игрок тратит один пункт Гносиса и делает бросок Сообразительность (Wits) + Бдительность. Если бросок оказывается успешным, то верзмей получает возможность полноценно обозревать пространство на 360 градусов вокруг себя в течение всей сцены. Кроме того, каждый успех добавляет один кубик к броскам Наги, связанным со способностью следить и наблюдать за врагами, до конца сцены.

Определить Истинный Облик (Scent of the True Form)

Как и аналогичный Дар Филодокса.

Второй Круг

Затаившийся Змей (Secret Serpent)

Как и Дар Рагабаша: Блаженное неведение (Blissful Ignorance)

Раздвоенный Язык (Forked Tongue)

Как и Дар Рагабаша: Скрыть Истину (Obscure the Truth)

Змеиный Голос (The Serpent's Voice)

Картикейя более, чем все остальные Наги, тяготеют к песням и благостным звукам. Этот Дар позволяет Картикейя имитировать любой звук, который они когда-либо слышали, с идеальной точностью – звуки сирены, выстрелов из пистолета, звучание музыкальных инструментов или даже бесед.

Система: изучив этот Дар, Картикейя может воспроизводить любые звуки, которые он или она слышали. Это не то же самое, что имитация голоса: Нага не может импровизировать чужим голосом, только повторять то, что имитируемая персона произнесла. Смекалистые Наги могут создать новые сочетания, чтобы формировать новые предложения, но эти фразы будут сбивчивыми. Игрок должен сделать успешный бросок Харизма + Выступление (Perfomance), если слушатели знают голос очень хорошо или подозревают подлог, обман.

Третий круг

Копьё летнего солнца

Этим даром нага испускает из ладони мощный жгучий луч солнечного света. Он настолько ярок, что прожигает ткань, гипсокартон и дерево.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и бросает Обаяние + Лидерство против сложности 7. Протянутая рука наги выпускает луч света. Существа, не защищённые от огня, получают тяжёлый урон по количеству выпавших успехов. Вампиры получают урон вдвойне.

Могущество гор

Как дар Своры Фенрира – Мощь Тора.

Четвёртый круг

Горячая кровь

Как дар знака Арун – Угли для горнила гнева.

Завеса майи

Как дар Фений – Фантазм.

Пятый круг

Воин-гидра

Этот ужасающий дар позволяет всему гнезду объединиться в громадное смертоносное чудище. У получившейся гидры единственный хвост и столько рук, сколько их суммарно у гнезда; в остальном облик определяется волей наг, составивших гидру. У некоторых гидр – три раздельных торса, растущие из единого хвоста. Другие принимают вид великанского Ажи-Дахаки с шестью руками и тремя лицами на общей голове. Объединяет все варианты только безудержная сила.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и Ярости за каждую нагу гнезда. Коснувшись, наги сливаются в многорукого разрушителя с запасом здоровья суммарным по гнезду, плюс число выпавших успехов. Ярость, Сила, Ловкость и Выносливость также складываются, в то время как Гнозис остаётся индивидуальным.

В форме гидры наги гнезда напрямую осознают мысли друг друга. Каждая нага способна действовать самостоятельно, кроме перемещения, которое должно осуществляться совместно. Для трансформации все наги должны быть в форме Ажи-Дахаки и добровольно пожелать слиться в гидру, в противном случае дар не сработает.

Худду тропической змеи

Этот дар погружает сознание жертвы в пограничное состояние между явью и сном под управлением наги. Применение может быть благим (дать попрощаться с погибшей возлюбленной), жестоким (заставить жертву почувствовать, как её кожу прогрызают тысячи многоножек) или строго практичным (заставить цель заново пережить и повторить вслух важный разговор). Нага задаёт атмосферу и подталкивает наваждение в нужном направлении, однако сцена и действующие лица возникают из подсознания цели. Дурное наваждение черпает образы из худших страхов жертвы, а приятное – из чаяний и добрых воспоминаний. Иногда нага может видеть перед собой галлюцинации жертвы как настоящие.

Правила: Игрок тратит два очка Гнозиса и бросает Манипуляцию + Оккультизм против сложности, равной Силе Воли жертвы. Единственного успеха достаточно, чтобы

жертва погрузилась в бредовое состояние, однако недоступное для наги. Два успеха позволяют увидеть примерно четверть от происходящего с жертвой. Три успеха позволяют увидеть половину, а пять – всё как оно есть. Шесть или более успехов затягивают нагу в галлюцинацию, позволяя принять полноценное участие; для предотвращения этого необходимо потратить очко Силы Воли. Мудрые старые змеи не советуют погружаться в чужое наваждение, потому что «психическая иммунная система» может сурово расправиться с нагой, осмелившейся вторгнуться куда не следует. Действие дара длится до конца сцены.

Камса

Рождённые осенью Наги именуются Камса, их Дары сосредотачиваются на психологических противостояниях и проницательном обнаружении слабостей своих целей.

Первый Круг

Превосходство Палача (Executioner's Edge)

Как и Дар Теневых Владык: Перехват Преимущества (Seizing the Edge)

Затаившийся Дракон (Predator's Patience)

Хорошие ассассины должны быть способны часами выжидать свою цель, и зачастую – пребывая в неудобном положении. Этот Дар позволяет Камса оставаться абсолютно неподвижными длительные периоды времени, не уставая и не страдая от затёкших спины и конечностей. Кажется, что Нага даже перестаёт дышать, и его легко проглядеть (или принять за манекен), поскольку он совершенно неподвижен.

Система: игрок тратит пункт Силы Воли и бросает Выносливость + Скрытность (Stealth). За каждый успех Нага может сохранять неподвижность на один час. Пока он не шевелится, попытки увидеть его проводятся со сложностью, увеличенной на 1, кроме случаев, когда Нага прячется на хорошо освещённом пространстве.

Взгляд Убийцы (Slayer's Eye)

Как и Дар Теневых Владык: Роковой Изъян (Fatal Flaw)

Второй Круг

Раздвоенный Язык (Forked Tongue)

Как и Дар Рагабаша: Скрыть Истину (Obscure the Truth)

Невнимательность к Деталям (Inattention to Detail)

Цели этого Дара теряют концентрацию, их мысли начинают витать в облаках, и они становятся рассеянными, не обращая внимания ни на что вокруг. Цель всё ещё замечает очевидные и явные события и явления, но даже символической скрытности хватит, чтобы провести целую армию под самым носом у цели этого Дара.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и делает бросок Манипулирование + Хитрость (Subterfuge) против Силы Воли цели. Каждый успех позволяет Наге опустить Восприятие или Бдительность на одну точку до конца сцены. Показатели не могут опуститься ниже Восприятие 1 и Бдительность 0.

Пристальный взгляд (Staredown)

Как и аналогичный Дар Хомидов.

Третий круг

Навязчивый вопрос

Иногда нагам необходима информация, но нет времени вызнать её незаметно. Этот дар позволяет Камсе задать тщательно сформулированный вопрос, на который жертва вынуждена ответить с предельной откровенностью и дотошностью.

Правила: Игрок тратит очко Силы Воли и делает противопоставленный бросок Манипуляции + Устрашения против Силы Воли жертвы. Уставившись прямо в глаза жертвы, нага задаёт вопрос. При успехе жертва не способна ни на какие действия кроме попытки ответить на вопрос, начиная с самых очевидных деталей и углубляясь сильнее и сильнее, пока не вывалит всё, что хоть как-то связано с сутью вопроса.

Стать целью этого дара крайне неприятно. Жертва словно тонет в вопросе и чувствует, что единственная возможность остаться на плаву – это ответить как можно более подробно. Пока нага продолжает сосредотачиваться на поддержании дара, для жертвы не существует ничего кроме вопроса и собственного прямого и подробного ответа на него. Если жертве ничего неизвестно, она будет рыдать, лепетать и предаваться бессильной панике, пока нага не отпустит. Вопрос необходимо задать на языке, понятном жертве.

Призыв к ответу

С точки зрения Камсы только некудышный охотник преследует добычу. К хорошему охотнику добыча приходит сама. Этот дар позволяет позвать к себе намеченную цель. Тихое шипение и гипнотическое покачивание приманивают жертву к наге. Пока та продолжает свои завораживающие звуки и движения, жертва в полузабытии движется к ней, но

стоит наге остановиться, как чары рушатся: жертва придёт в чувство и скорее всего попытается спастись бегством. Для действия дара необходимо знать имя жертвы.

Правила: Чтобы заворожить жертву, игрок бросает Манипуляцию + Инстинкты (сложность 7). Жертва сопротивляется броском Силы Воли (сложность 8). Если успехов наги было столько же или больше, жертва забывается и устремляется к наге, осознавая только глубокую необходимость идти на едва слышное шипение (недоступное остальным), пока не достигнет его источника. Дар не работает на цели, уже обнаружившей присутствие наги, а также не работает в бою. Действие длится до конца сцены.

Четвёртый круг

Доппельгангер

Как одноимённый дар Ходящих-по-Стеклу.

Открытые раны

Как одноимённый дар Теневых Владык.

Пятый круг

Струны души

Как дар Игры разума у Гальярдов.

Бессмертный змей

Опытные наги способны не только поглощать удары врагов, но и создавать видимость полученного ущерба в то время как на самом деле силы наги только укрепились. Наге под действием этого дара атаки врагов не вредят, а помогают.

Правила: Игрок тратит очко Гнозиса и бросает Ловкость + Загадки. Весь урон, полученный нагой до конца хода (но не более числа выпавших успехов) прибавляется к здоровью, а не отнимается. Ударный урон лечит полученные ударные повреждения; летальный – летальные; а тяжёлый – тяжёлые. Избыточные уровни здоровья сверх максимума наги уходят после конца боя.

Кали

Наги, родившиеся под Покровительством Зимы, буквально одержимы стремлением решать сиюминутные практические задачи, и их Дары отражают это стремление.

Первый Круг

Направленный Удар (Guided Strike)

Бывают враги, по которым сложнее провести успешную атаку. Этот Дар увеличивает меткость верзмея, словно духи предков направляют его руку во время удара.

Система: игрок тратит пункт Силы Воли и делает бросок Гносиса Наги со сложностью 8. За каждый успех Нага получает один дополнительный кубик к своему следующему броску атаки.

Стальные Кольца (Iron Coils)

Как и Дар Серебрянных Клыков: Хватка Сокола (Falcon’s Grasp), за исключением того, что этот Дар влияет на способность поймать и удержать жертву в своих кольцах, а не в клыках. Этот Дар не приносит дополнительного урона, но высвободиться из Сдавливания верзмея становится крайне трудновыполнимой задачей.

Система: Игрок тратит пункт Ярости. До конца сцены усиливаются захваты Наги руками или змеиным телом (для рук и тела одновременно требуется два очка Ярости). В терминах игры, Сила верзмея увеличивается на 3 пункта при проведении захватов или маневров типа мертвая хватка. Этот бонус Силы не учитывается для нанесения урона.

Почуять Вирм (Wyrm Sense)

Как дар Ахи.

Второй Круг

Разглядеть Слабость (Discern Weakness)

Как и Дар Филодокса: Брешь (Weak Arm)

Право Палача (Executioner's Privilege)

Как и Дар Потомков Фенриса: Удержание Бегущего Труса (Halt the Coward’s Flight)

Отверждение Воды (Solidify Water)

Прикоснувшись к воде, Нага может сделать некоторое её количество твёрдой. Вода не замерзает и даже не меняет свою температуру, она просто становится прочной, позволяя Наге пройти по ней или укрыться от преследователей. Рыба и прочие животные, оказавшиеся запертыми в затвердевшей воде, не умирают, погружаясь в неглубокую гибернацию до конца действия Дара.

Система: игрок тратит пункт Гносиса и делает бросок Интеллект + Оккультизм. Нага может воздействовать на 3 кубических метра воды за каждый успех. Отверждённая вода обладает прочностью стекла, и пули будут рикошетить от большого количества свежесозданного прочного материала.

Третий круг

Рывок убийцы

С помощью этого дара нага скрывается в Умбре, чтобы в тот же миг возникнуть за спиной беззащитной жертвы.

Правила: Броска не требуется, только трата очка Гнозиса и очка Ярости. Дистанция броска сквозь Умбру может составить до 17 метров (50 футов), и жертва должна быть в пределах видимости. Если нага атакует сразу по появлении, то сложность атаки уменьшается на 2; но не может быть меньше 4. От такой атаки нельзя уклониться, если только жертва не применила сверхъестественные способности для усиления органов чувств.

Добивание

Как дар Удар милосердия у Чёрных Фурий.

Косвенное нападение

Этот дар позволяет наге сконцентрировать свой яд и превратить его в лишённую цвета и запаха, почти необнаружимую субстанцию. Ею можно покрыть оружие, иглу, осколок стекла или другой острый предмет. Или же ядом можно начинить еду и питьё. Жертва, отравившаяся через рану или пищу, испытает полное действие яда наги.

Правила: Нага добывает яд из собственных ядовитых желёз. Необходимо очко Гнозиса, чтобы подготовить яд, а также по очку за каждый дополнительный день после первого, когда яд должен сохранять свою силу. Если приготовленный таким образом яд попадает внутрь через кровь или пищевод, он действует так же, как если бы нага укусила жертву.

Наги неохотно прибегают к этому методу из-за того, что отложенная доставка яда может поразить постороннюю цель. Смерть невиновного считается демонстрацией неумения, и Шеша не преминут отметить это.

Четвёртый круг

Ментальный блок

Как одноимённый дар Серебряных Клыков.

Песнь зимы

Как дар Озноб ранних морозов у Вендиго.

Пятый круг

Холодный вердикт

Как дар Сердце льда у Вендиго.

Маханага

Хотя наги предпочитают скрытность и хитрость для исполнения долга, иногда им всё же приходится вступать в прямое противостояние – и зачастую судить и казнить приходится цель, превосходящую по силе даже Ажи-Дахаку. Для таких случаев Вани учат многоопытных, надёжных Кали форме, которая настолько же мощнее Ажи-Дахаки, насколько та мощнее любой родовой формы.

В форме Маханаги нага становится ещё больше и смертоноснее. Капюшон раздаётся вширь, чешуя укрепляется и принимает вид идеально отполированной меди, золота или обсидиана.

Правила: Нага должна находиться в боевой форме. Игрок тратит очко Гнозиса и очко Ярости, а затем бросает Выносливость + Инстинкты против сложности 7. При успехе

игрок может повысить физические атрибуты в дополнение к плюсам Ажи-Дахаки: единица силы стоит очко Ярости, единица выносливости – очко Силы Воли, а единица ловкости стоит очко Гнозиса. Каждый атрибут можно повысить максимум на четыре пункта. Эффект длится до конца сцены.

Самскара (Ритуалы)

Самскара (или ритуалы) народа Наг очень сильно отличаются от тех, что используются у Гару. И самое существенное различие состоит, разумеется, в том, что Наги не владеют каэрнами, а потому не обладают ритуалами, которые могут воздействовать на положение каэрна и предоставляемые им преимущества. Верзмеи понимают важность каэрном и их ценность как для Гайи, так и для Меняющих Форму. И хотя верзмеи иногда предпринимают действия по наказанию тех нерадивых, чьи действия привели к потере каэрна, они считают, что это не их ума дело: создаватьи использовать каэрны. Наги слишком часто меняют место обитания, чтобы защищать конкретный каэрн, и их Самскара могут быть выполнены в различных местах, которые пусть и не столь могущественны, как каэрны, но являются священными для верзмей.

Не имея необходимости в каэрнах для проведения Самскара, Наги вольны выполнять свои ритуалы там, где им это заблагорассудится. Чаще всего их проводят неподалёку от реки. Остров посреди реки признан наиболее благоприятным местом проведения, но Самскара могут быть исполнены и на берегах реки, и, в некоторых случаях, в самой реке. Другими популярными местами проведения

ритуалов являются заросли тропических джунглей, в окружении своих змениных Родичей, и самое сердце пустыни, в коружении огромных песчаных дюн, а также некоторые другие места. Наги предпочитают выполнять Самскара по ночам, под светом ночного светила.

В то время, как для Гару проведение ритуалов часто становится временем для социальных взаимодействий, Наги, учитывая гнездовую структуру, в которую организуют себя верзмеи, уделяют гораздо, гораздо меньше внимания социальной составляющей Самскара. Гнездо само по себе является социальной жизнью Наг, и совместное выполнение ритуалов Самскара является важным элементом жизни Гнезда. Самскара – это частное таинство, и исполнение ритуалов с кем-то, помимо своих собратьев по Гнезду, является по меньшей мере чем-то очень необычным и даже постыдным. За исключением Сэша, направляющих определённые важные ритуалы Гнезда, выполнение Самскара в присутствии посторонних (даже из других Гнёзд) – это очень редкое и крайне неприятное событие.

Должное исполнение Самскара – это важный элемент правильного образа жизни среди Наг. В процессе Самскара проявляются лишь небольшие толики эмоций, и те носят исключительно формальный характер. В обществе Наг очень высоко ценятся соблюдение протокола общества и этикета духов. Каждое движение, каждая фраза должны быть выверенными, чёткими и по существу. Основными требованиями при проведении Самкара являются элегантность и лаконичность. Даже если ритуал сопровождается бурными эмоциями, они всегда остаются

скрытыми, затаёнными. Позволить выплеснуть свои эмоции при Самскара означает навлечь на себя позор, допустив это грубое нарушение этикета, хотя это и не подвергается осуждению вслух.

Повторение мистических, резонирующих особым образом фраз, именуемых мантрами, часто применяется в ритуалах Наг. Мастер Ритуалов повторяет мантры ритуала до тех пор, пока слова не утратят свой смысл и не останутся в разумах Гнезда бессознательными звуковыми вибрациями.

Поскольку у Змеиного Народа существуют четыре Покровительства, а редко какое Гнездо имеет более трёх членов, ни одно из Покровительств не является ответственным за проведение ритуалов Гнезда. Камакши чаще всех других Покровительств берут на себя эту роль, затем идут Камса, Картикейя и, в последнюю очередь, Кали, которые довольно редко оказываются ответственными за проведение ритуалов.

Самскара Искупления (Atonement Samskara)

Первый Круг

Наги прекрасно осознают духовные риски, на которые они идут, убивая других созданий. И это связано не только с возможностью подвергнуться моральному разложению и стать равнодушным к отнятию чужой жизни, скорее Наги больше страдают от персональных духовных последствий убийства. Этот Самскара напоминает верзмеям о важности и значимости смерти, обеспечивая возможность принести извинения перед жертвой и её духовными союзниками.

Гнездо собирается вместе и произносит мантру, перечисляя прегрешения и необходимость отнятия жизни. Затем они приносят искренние извинения любым духам (включая призраков) за свои будущие действия, которые могут задеть их. Наги заботятся о том, чтобы обрести прощение перед духовными союзниками своей грядущей жертвы, которые были связаны с целью, тотемом цели и так далее.

Система: игрок делает бросок Харизма + Ритуалы со сложностью 7. Каждый успех снижает на единицу количество кубиков на бросках атаки, совершённых по отношению к Гнезду со стороны призрака жертвы или её духовных покровителей до конца месяца.

Празднование Первого Яда (Celebration of First Venom)

Первый Круг

В то время как змеерождённые Наги почти всегда ядовиты от рождения, баларам и ахи крайне редко имеют доступ к яду до их первого превращения. Этот ритуал, сохранившийся с древних времён, подтверждает вступление юного верзмея в стадию нового взросления, одновременно с этим ознаменовывая его растущую смертоносность.

Поручитель Наги, ответственный за введением нового верзмея в сообщество Наг, приводит своего подопечного пред очи Сэша. Поручитель приносит связанное жертвенное животное. Чаще всего это ягнёнок, но это также может быть телёнок, молодой лось или олень. Поручитель обращается к подопечному, и тот принимает облик Ажи Дахака (иногда

Силкарам или Кали Дахака, но считающаяся простой формой, Ажи Дахака является наиболее распространённой). Затем Нага кусает опутанное животное и впрыскивает яд. Когда животное умирает, все присутствующие также обращаются в Ажи Дахака и помогают поглотить животное, чтобы отпраздновать эффективность яда молодого верзмея.

Также существует другая, скрытая подоплёка этого Самскара: он помогает убедиться, что юный Нага способен на убийство. Те, кто не могут убить даже предназначенное в добычу животное, будут иметь серьёзные трудности с выполнением своих обязанностей перед Гайей. Считается, что Нага не сумела успешно выполнить ритуал, если оказалась неспособной убить, когда тебя призывают сделать это. Если так происходит, что Нага не может убить животное в процессе Самскара, её спонсор продолжит обучать её до тех пор, пока она не сумеет совершить необходимое убийство не задумываясь.

Система: до успешного проведения Празднества Первого Яда Нага имеет Ранг Ноль. Вэни не будут обучать юного верзмея никаким Дарам, пока тот не преуспеет в этом ритуале.

Вызов Духа-Посланника (Invocation of the Spirit Messenger)

Первый Круг

Связь между двумя Гнёздами – задача не из лёгких. Наги должны быть уверены, что их послание прибудет быстро и в абсолютной секретности. Этот ритуал позволяет преодолеть эти трудности, призывая духа-посланника на службе у Вэни,

который может принять любую подходящую форму. Этот дух доставит сообщение в то Гнездо, которое укажет исполнитель ритуала. Этот же ритуал может быть использовать для доставки сообщения Сэша, хотя довольно очевидно, что не стоит их тревожить по пустякам.

Система: игрок делает бросок Харизма + Ритуалы со сложностью 7. Посланник появляется в течение десяти минут. Он может доставить короткое сообщение другому Гнезду в любой точке Земли в течение часа.

Обряд Плодородия (Rite of Bearing)

Первый Круг

Когда Нага становится беременной от Наги, она интуитивно знает, станет ли её дитя ахи или нет. Если ребёнку не суждено стать ахи, Нага обязанна выбрать форму, в которой будет вынашивать своё дитя. Это, в свою очередь, определяет тот факт, даст ли она рождение человеческому ребёнку (или детям. Близнецы и двойняшки от подобных союзов рождаются на порядок чаще, чем единственные дети) или же отложит яйца, из которых потом вылупятся кобры (хотя выводок будет меньше, чем если бы Нага понесла от не-Наги). Чтобы быть уверенной в том, что беременность будет проходить без отклонений и трудностей, Нага должна провести Обряд Плодородия в течение недели с момента зачатия. Если она не успеет этого сделать, то растущий плод не будет иметь своей истинной формы, и тело Наги поглотит его.

Вместе со своими нестмейтами, под светом луны, беременная Нага читает мантры, в которой перечисляет все

сильные стороны и достоинства, присущие тому потомству, которое она выбрала выносить. Когда она повторит мантру достаточное количество раз, чтобы произносимые слова потеряли свой смысл, она входит в реку, обретая ту форму, в которой она выбрала остаться до конца беременности. Река и луна благословляют выбор матери, и она не сможет поменять свой облик до того, как отложит кладку или родит дитя. В соответствии с законами Наг, требующими соблюдение баланса, Наги должны выбирать как челвеческую, так и змеиную форму на равных (за исключением обстоятельств чрезвычайной важности).

Система: собратья по Гнезду Наги – единственные, кто может провести этот Самскара. Если их двое, то один взывает к духу Луны, в то время как другой пробуждает духа Реки, а затем оба направляют своих духов, чтобы те благословили будущую мать. Если собрат по Гнезду, помогающий проводить этот обряд, один, то он взывает к обоим духам, но тогда сложность возрастает на единицу. Если мать вынуждена выполнять обряд самостоятельно, то сложность повышается на два пункта.

Проводящие ритуал делают бросок Харизма + Ритуалы со сложностью 6 (или 7 и 8, как указано выше). Один успех означает, что дух (духи) даровали своё благословение матери, в то время как дальнейшие успехи показывают относительную силу этого благословения. Чем больше набрано успехов, тем больше вероятность, что беременность и роды пройдут мягко и легко.

Нагиня, которая понесла от змеи или человека, вынашивает потомство в соответствии со своей формой

Происхождения (Породы), как и обычно, но может также провести этот обряд в течение недели с зачатия, чтобы изменить природу своего ребёнка так, словно его отцом был верзмей. Сложность, при таких условиях, повышается на единицу в дополнение к другим модификаторам.

Породить Ананта (Birthing the Ananta)

Второй Круг

Молодые Наги обычно получают свой Ананта в качестве дара, когда выпускаются в мир после обучения. Этот Самскара берёт частицу духовной энергии получателя и связывает её с энергией мира духов, образуя Ананта. Большинство Гнёзд имеют по крайней мере одного собрата, который знает этот ритуал, на случай, если Ананта одного из них будет повреждён или уничтожен. Этот обряд очень длительный, обычно длится часами, но он также довольно безопасен.

Система: Обряд может быть выполнен только в Умбре. Проводящий ритуал делает бросок Сообразительность + Ритуалы со сложностью 8 (или 7, если Ананта будет принадлежать самому исполнителю обряда). Нага должен набрать как минимум столько же успехов, как и значение этого Дополнения, потрченные на Ананта. Если получено меньше успехов, Ананта оказывается меньше, чем было запланировано, и все оказавшиеся лишними пункты в Дополнении или очки опыта теряются.

Первая Честь (First Glory)

Второй Круг

Успешное выполнение первого убийства Наги – это славный момент, и этот Самскара является празднеством, отмечающим новое положение Наги в жизни как высококлассного инструмента воли Гайи. Обычно нестмейты молодого Наги пристально следят за только ступившим на путь ассассинов собратом, отслеживая признаки нерешительности, промедления, несправедливых суждений, садизма или излишнего наслаждения убийством. Если же миссия прошла гладко, Гнездо собирается вместе, и нестмейты нового убийцы обсуждают те моменты, которые виновник торжества провёл должным образом, и уроки, которые тот усвоил после своей первой ликвидации. После этого Гнездо читают мантры празднования и благодарности.

Система: Если неофит тратит пункты Силы Воли в ходе выполнения миссии ассассина, он получает их все обратно в ходе проведения этого Самскара.

Гнездование (Nestbinding)

Второй Круг

Этот обряд является одним из самых серьёзных Самскара, проводимых Нагами. Гнездование связывает двоих или троих верзмей вместе, делая их собратьями по Гнезду (нестмейтами) на всю жизнь. Трое Наг, которым предстоит быть объединёнными, предстают перед своим местным Царём и обмениваются клятвами дружбы, защиты, взаимопомощи и безоговорочной честности. Пока существует Гнездо, верзмеи, объединённые этим Самскара, являются друг для друга близкими друзьями, семьёй, соратниками, любовниками,

взаимными опекунами во время линек и высококлассным ударным отрядом ассассинов.

Связь между верзмеями одного Гнезда пролегает глубоко, как и должно для поддержания единства Гнезда на протяжении всей их жизни и невзирая на все невзгоды. Было замечено, что члены Гнезда, со временем, испытывают к остальным все возможные виды и формы дружбы, любви и уважения. Также было замечено, что точно так же члены Гнезда испытают все возможные формы и виды разочарования, гнева и негодования друг к другу, как и все люди, вовлечённые в близкие, интимные отношения. Самскара Гнездования даёт уверенность, что связь между Нагами будет сильнее любых сил, которые будут бросать вызов целостности Гнезда.

Гнездование должен проводить местный Царь или, в редких случаях, сами Сэша.

Обряд Благоприятного Начинания (Rite of Auspicious Beginning)

Второй Круг

Когда Гнездо начинает новое задание, нестмейты с мастером ритуалов читают могущественную ритмическую мантру, которая усиливает мораль Гнезда. В то время как точное содержание мантры варьируется от места к месту, оно всегда акцентирует внимание на силе, решимости и осторожности Наг.

Система: проводящий ритуал делает бросок Харизма + Ритуалы. Если мораль Гнезда в большинстве своём хорошая, то сложность равна 5. Если Гнездо по большей части

нейтрально, сложность будет равна 6. И если мораль Гнезда подорвана (например, предыдущая миссия пошла под откос), тогда сложность возрастает до 8. Если в броске получен хотя бы один успех, каждый член Гнезда получает дополнительный пункт постоянной Силы Воли (даже если таким образом он выйдет за обычное значение Силы Воли), который они смогут использовать в ходе выполнения миссии. Если же райтмастер получает 5 и более успехов, то каждый нестмейт получает по два пункта Силы Воли. Если превосходящая обычное значение Сила Воли не будет потрачена во время миссии, то она испаряется по достижении цели задания.

Сбросить Покров Былого (Shedding the Past)

Первый Круг

Змеи линяют (сбрасывают кожу) каждый год. Наги, даже те, кто проводят больше времени в облике Баларам, делают то же самое. Большинство Наг предпочитают линять в форме Васуки, посольку линька в человеческом облике чрезвычайно неприятна. Процесс линьки занимает несолько дней, в течение которых верзмей подвергается большому риску: он остаётся почти слепым и глухим, поскольку кожа на его «ушах» и глазах начинает отделяться. В это время один из собратьев Наги по Гнезду выполняет роль опекуна, обеспечивая едой линяющего верзмея. Другой нестмейт выступает как райтмастер, читающий молитвы очищения над сбрасывающим кожу Нагой четырежды в день: на рассвете, в полдень, на закате и в полночь. Опекун заботится о потребностях линяющего нестмейта, принося еду, воду и всё

остальное, что может ему понадобиться. Однако, опекуну запрещено прикасаться к линяющему Нагу. Эта задача лежит на проводящем ритуал собрате и состоит в помощи при избавлении от старой шкуры и поддержке, когда линяющий верзмей очнётся ото сна, неспособный слышать или видеть, дезориентрованный и напуганный.

Линька – одна из причин, по которой Наги обладают такими высокими навыками в кооперации и взаимопомощи. У каждого верзмея наступает его черёд быть беспомощным или брать на себя заботы, когда происходит обратная ситуация. Это учит нестмейтов ответственности и доверию.

Являясь одним из самых важных Самскара, ритуал Сбросить Покров Былого выполняет несколько функций. И самой важной из них является предотвращение одержимости Наги одним из членов Троицы. Этот Самскара выступает как персональный Обряд Очищения. Любая выходящая за рамки баланса склонность к одному из членов Троицы отбрасывается со старой кожей, позволяя Наге очиститься от излишних энергий.

Более того, изучение сброшенной кожи может подсказать собратьям по Гнезду, в сторону кого из Троицы верзмей отклонился от баланса, если это вообще имело место быть. Если Нага тайно был привержен Вильду, его кожа будет иметь случайные отметки, разбросанные в хаотическом порядке, вместо обычно красивого, симметричного узора. Сброшенная кожа верзмея с высокой лояльностью к Ткачу (Виверу), с другой стороны, будет обладать слишком чёткой симметричностью, с оттенком стерильного, холодного и почти технологичного внешнего вида. Кожа Наги,

симпатизирующей Вирму, будет тёмной и более тонкой, хрупкой, чем обычно, и иногда даже склизкой. Пристально разглядывая отброшенную кожу своего нестмейта, другие двое Наг могут получить понимание, на дизбаланс в какую сторону им стоит обращать более пристальное внимание в течение следующего года. За Нагой, который проявляет склонность к одному и тому же члену Троицы два года подряд, следят очень внимательно и стараются оградить его от дальнейших контактов с проявлениями этого члены Троицы.

Сбросить Покров Былого также имеет весьма примечательный эффект, когда Нага преображается обратно в Баларам. Татуировки, отметины, загар, пирсинг и большая часть шрамов исчезают, оставляя кожу Наги гладкой и безупречной.

Система: Райтмастер взывает к духам защиты на рассвете и закате, а также к духам очищения в полдень и полночь в течение нескольких дней, пока идёт линька. Игроки, которые хотят получить яркий ролевой опыт, могут отыграть весь процесс линьки. В противном случае, игроки могут просто сделать два броска и выяснить успешность проведения этого Самскара.

Чтобы помочь линяющему Наге избавиться от негативных элементов, образовавшихся в течение прошлого года, райтмастер делает бросок Харизма + Ритуалы, чтобы призвать духов, которые расплетут или отсекут любые негативные связи, имеющиеся на линяющем верзмее. Каждый успех в броске отменяет один успех, полученный в броске на наложение любого вражеского долговременного

неблагоприятного колдовства (проклятия, одержимости, контроль над мыслями или эмоциями, гулефикация, Узы Крови, отметки духов и прочие похожие эффекты). Любые оставшиеся вражеские успехи будут первыми, которые будут расплетены во время следующей линьки.

Второй бросок определяет дизбаланс в сторону одного из Троицы, который присутствует в верзмее. Райтмастер делает бросок Восприятие + Ритуалы, определяя, касколько успешно он собрал и прочёл сброшенную кожу своего нестмейта.

Хвала Матери-Реке (Thanks to River Mother)

Второй Круг

Известная под разными именами (Апса или её меньшие имена Евфрат, Тигр, Ганг, Конго, Нил, Амазонка, Миссисипи), Мать-Река является самым добрым благодетелем Змеиного Народа. И не только потому, что она изначально оказала свою поддержку верзмеям, но и потому, что является связью Наг с Вэни. За это и многое другое верзмеи регулярно собираются вместе, дабы вознести ей благодарности. Этот Самскара также исполняется перед установлением Ананта в новой реке.

Система: Гнездо собирается на берегу реки и читает мантры восхваления, благодарности и любви к Матери-Реке.

Именование Цели (Naming the Target)

Третий Круг

Являясь одним из самых мистических Самскара, Именование Цели проводится, когда Гнездо готово приступить к своему следующему заданию. Когда все дела, связанные с прошлой миссией, завершаются и остаются позади, Наги собираются возле реки или в тёмной комнате, берутся за руки и произносят длительную мантру взывания к Вэни. Призванные правильным образом, Вэни способны обеспечить информацией, видениями и вспышками озарений о следующей цели Гнезда. В идеале, Самскара также открывает прегрешения цели против Гайи, её местоположение и, возможно, другие факты, связанные с расследованием Наг и полезные в несении правосудия.

Система: Гнездо собирается, и все члены делают бросок Восприятие + Ритуалы со сложностью 7, складывая все полученные успехи. Пять успехов раскрывают имя цели и короткое видение её лица. При семи успехах Вэни также даруют знание о местонахождении цели. Девять успехов открывают суть преступления цели. Если Гнездо набирает двенадцать успехов и больше, Вэни могут добавить очень лакомые кусочки информации: точное местонахождение цели, личные данные, точные обстоятельства прегрешений, привычные маршруты перемещений, важные союзники, а также любые другие случайные отрывки информации, которые будут полезны Нагам для успешного завершения своего назначения.

Наказание Ложного Удара (Punishing the Improper Strike)

Третий Круг

Верзмеи воспринимают своё призвание чрезвычайно серьёзно. Им было даровано поразительное количество силы и власти для совершения убийств, и Вэни справедливо ожидают, что Наги будут использовать эту силу со всей ответственностью. Злоупотребление этой силой у Наг в части проведения ликвидации неверной цели считается серьёзным знаком некомпетентности и тяжёлого нарушения наставлений Вэни. Верзмеи обладают определённой долей свободы действий в несении своих обязанностей экзекуторов, но любой Нага, который отнимает жизнь не у той цели и позволяет ускользнуть настоящей жертве более одного раза, может не сомневаться, что за это последует наказание.

Сэша ожидает, пока Гнездо не вернётся после неудачной миссии, чтобы огласить свои обвинения. Проблемному Наге даётся возможность предоставить смягчающие вину обстоятельства. От Гнезда обвиняемого ожидают защитных речей в пользу своего нестмейта. Учитывая тесную связь между Нагами одного Гнезда, было бы крайне странно, если бы они стали действовать иначе. Если обвиняемый оказывается оправдан, ему позволяют спокойно вернуться к своим делам, хотя его будущим деяниям будут уделять пристальное внимание.

Если же обвиняемый виновен в двух и более ложных убийствах, над его сердцем появляется круг, означающий, куда устремится копьё расплаты, если он ещё раз ошибётся подобным образом. Этот круг – эмблема некомпетентности, которая отмечает своего носителя как впавшего в позор и

немилость. Самое тяжкое в получении подобной отметины – это немилость, которую он навлекает на всё своё Гнездо.

Система: Поскольку Наги не имеют формальной системы Славы (Renown), никаких действующих игромеханических последствий этого наказания не существует. Однако, все, с кем контактирует отмеченный позором Нага, от посланников Вэни до собственных нестмейтов, будут обращаться с ним как с утратившим честь до тех пор, пока он не смоет свой позор. Получение нового Ранга, имея на себе эту метку, является неслыханным и невозможным.

Сати (Sati)

Третий Круг

Ничто не волнует верзмея больше, чем благополучие его Гнезда. Если так случается, что Нага теряет обоих своих нестмейтов в ходе выполнения своей работы, то можно смело сказать, что у него нет иного выбора, кроме как последовать за ними, покидая это воплощение в надежде, что их Гнездо воссоединится при следующей реинкарнации. Сати – это ритуализированное самоубийство, которое может быть исполнено Нагой, который, во-первых, потерял обоих членов Гнезда при выполнении своих обязанностей перед Дэви, и, во-вторых, довёл приведшее к гибели собратьев задание по ликвидации до успешного завершения. В наши дни на этот ритуал поглядывают довольно неодобрительно, поскольку ныне это слишком большая роскошь – раскидываться жизнью даже одной Наги, но ритуал всё ещё сохраняется.

В отличие от большинства Самскара, этот ритуал не содержит чтения мантр, а, наоборот, выполняется в

почтительном молчании. Выживший Нага сначала проводит Шраддха для своих погибших нестмейтов. Когда эти ритуалы завершены, выживший возводит погребальный костёр для самого себя. Некоторые строят погребальные плоты, чтобы их прах мог воссоединиться с останками собратьев по Гнезду в реке, когда костёр закончит пылать. Верзмей поджигает костёр и, пока пламя не охватило его полностью, забирается на самый верх, где входит в глубочайшую медитацию, направленную на поиск душ своих потерянных нестмейтов. Согласно поверьям, душа Наги покидает её тело ещё до того, как пламя достигнет его плоти.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Ритуалы, когда он входит в транс и сосредотачивается на воссоединении с собратьями по Гнезду. При получении хотя бы одного успеха, душа верзмея покидает его тело ещё до того, как он почувствует хотя бы тепло подбирающегося огня. Три успеха, в большинстве случаев, достаточно, чтобы Нага определил, куда направлись души его нестмейтов, и пять успехов позволяют его духу отправиться так близко к душам собратьев, насколько позволит судьба и высшие силы.

Шраддха, Обряд По Погибшим (Shraddha, Rites for the Dead)

Третий Круг

Тесная связь, существующая между Нагами одного Гнезда, делает потерю одного из членов невыносимо болезненной. Это словно выжившие нестмейты потеряли возлюбленного, брата и лучшего друга в одном лице. Именно поэтому при гибели одного из них, остальные члены Гнезда

бросаются в схватку с отчаянной безжалостностью в надежде отомстить за погибшего или умереть, пытаясь осуществить возмездие. Шраддха, ритуал Наг по погибшим, без сомнения, является самым эмоционально напряжённым и наполненным из всех остальных Самскара. Впрочем, сторонний наблюдатель вряд ли сможет это понять.

Шраддха в идеале должен выполняться двумя выжившими членами Гнезда, но также может быть проведён и одним, если оба его собрата были убиты, хотя в таких случаях за Шраддха почти всегда следует немедленное проведение Сати. Один из выживших садится в голове погибшего в образе Баларам, тогда как второй член свивается в Васуки у ног мёртвого члена Гнезда. Нага в человеческом облике нашёптывает мантру потери, а Васуки издаёт мягкое шипение в унисон с ним. Самый близкий перевод мантры можно сформулировать как фразу «Мы утратили лучшую часть нас самих».

Когда слова мантры утрачивают свой смысл, двое отдают тело в объятия реки и немедленно отворачиваются, что, таким образом, символизирует формальное окончание обряда. Это один из немногих Самскара, где Нагам не только позволено проявлять эмоции, но даже является почти обязательным и значимым, начиная с момента, когда тело оказывается погружённым в реку.

Наги, обитающие в пустынных областях, могут вместо реки отнести тело в каньон и сбросить его туда или же построить дакхма, «башню молчания», на которую они возложат тело и оставят на обозрение элементальным духам и стервятникам. В иных местах тело могут возложить на

погребальный костёр и предать огню. Тогда как формальная сторона может меняться от места к месту, суть этого Самскара остаётся неизменной.

Система: Смысл проведения Шраддха – испытать горечь, страдание и боль утраты по погибшему нестмейту в одном мощном катарсисе. Переживая единомоментно горечь утраты во всю мочь, Наги, согласно своим верованиям, считают, что таким образом им будет легче отпустить ушедшего и пережить потерю, и в то же время, провожая душу погибшего волной эмоций, оказывают ей честь и поддержку до момента её следующей инкарнации. Так же, как и в случае с ритуалом Гару Оплакивание Погибшего (Gathering for the Departed), Шраддха делает более лёгким контакт с духом ушедшего через Дополнение Предки (Ancestors). Однако, даже учитывая особые обстоятельства, подобные контакты считаются проблематичными, поскольку предполагается, что таким образом выжившие поддерживают нездоровую связь с умершим.

Вердикт (Conclusion)

Четвёртый Круг

Этот Самскара проводится после выполнения ликвидации в качестве обоснования, почему смерть была необходима, таким образом подтверждая справедливость поступка Наг. Райтмастер заключает суть преступлений жертвы против Гайи или Дхармы в простую мантру, которую нестмейты повторяют до тех пор, пока смысл не покинет слова мантры. В этот момент райтмастер прерывает чтение мантры и произносит завершающую фразу, которая

переводится как «Возмездие было необходимо. Возмездие было принесено. Возмездие было завершено. Пусть его (или её) следующая жизнь будет потрачена лучшим образом».

Посвящение (Investiture)

Четвёртый Круг

До своего первого убийства во имя Гайи, юная Нага должна быть оценена на пригодность и благоразумие в определии границ смерти и других форм справедливого возмездия. Этот Самскара наделяет Нагу правом ликвидировать (или, при незначительных проступках, наказать) врагов Гайи любыми приемлемыми способами.

Этот Самскара может быть исполнен любым подходящим высокоранговым членом опытного Гнезда верзмей, хотя обычно его проводят Сэша, особенно в случаях, если юная Нага проявляет экстраординарный потенциал и справедливость или если дело касается новообразованного Гнезда, где все Наги являются юными и только приступающими к своим обязанностям.

Райтмастер в стихотворной форме восхваляет справедливость кандидата, его проницательность и осторожность и его таланты в искусстве отнятия жизни, предоставляя аргументы в пользу того, почему он является подходящим кандидатом на роль палача Гайи. Если это представляется возможным, райтмастер перечисляет случаи находчивого правосудия или правильных действий кандидата в прошлых жизнях.

Хотя этого не происходит почти никогда, в случаях, когда кандидат оказывается недостоит доверия Гайи (а в

этом, в конце концов, и заключается самая суть Наг), некоторым верзмеям может быть отказано от посвящения, учитывая его неверные суждения, провалы в осторожности или скрытности, убийство неверной цели или полностью бесчестную прошлую жизнь. В таких случаях, единственный выбор для кандидата (если он хочет получить право на поддержку Гайи) – подождать один год, в течение которого он должен доказать делом примерное вынесение вердиктов, характер и послушание, а после вынести свою кандидату на повторное обсуждение.

Система: Проводящий ритуал делает бросок Харизма + Ритуалы, чтобы призвать духа-представителя Гайи. Четыре и более успехов означают, что аватар самой Гайи ответил на призыв. Дух даёт оценку суждению, преданности и ответственности и, основываясь на этой оценке, дарует Наге право и свободу на отнятие жизни без последствий. Только самые дисбалансированные и безответственные верзмеи были отвергнуты в процессе Посвящения, и они могут подать новое прошение о Посвящении раз в год, после линьки.

Те Наги, которые дерзко игнорируют решение Гайи и пробуют действовать как ассассины без Посвящения, страдают от штрафа -2 ко всем броскам до тех пор, пока они не прекратят попытки действовать в этом ключе в дальнейшем или пока не получают своё Посвящение.

Взор Матери-Реки (River Mother's Eyes)

Четвёртый Круг

Очень схожий с обрядом Гару под названием Барсучий Подкоп (The Badger's Burrow), Взор Матери-Реки позволяет

Наге смотреть что происходит на берегах реки (и в самой реке) на большом расстоянии. Наги проводят этот Самскара, чтобы отследить их цели, исследовать незнакомые территории и чтобы понять, не была ли эта река осквернена.

Райтмастер читает мантру просветления и должен находиться в контакте с той рекой, через которую он будет расширять своё восприятие: должна быть погружена в воду значительная часть хвоста, руки, ноги или другой части тела. Некоторые Наги предпочитают исполнять этот Самскара во время плавания в реке, глядя на серебристую поверхность воды.

Система: Игрок делает бросок Восприятие + Ритуалы против установленной сложности. Каждый успех позволяет Наге задать один вопрос касательно заданной протяжённости реки. Сложность повышается в прямой зависимости от протяжённости реки, которую хочет просмотреть верзмей. Неудача означает, что Нага не видит ничего, в то время как провал показывает то, что верзмей надеется увидеть, независимо от того, что есть на самом деле.

Расстояние – Сложность

30 футов (9,14 метра) – 5

Четверть мили (402,36 метра) – 6

Пол-мили (804,67 метра) – 7

Одна миля (1,609 км) – 8

Десять миль (16,093 км) – 9

Санниаса (Sannyasa)

Пятый Круг

Благодаря природной хитрости и осторожности наг не так уж редко случается, что нага достигает преклонных лет и уже не может исполнять волю Геи. В этом случае доступен обряд санньясы, или отречения, позволяющий уйти на покой.

Проводя санскару, нага перечисляет товарищам (и, возможно, Шеше) свои заслуги перед Геей. Звучит хронологический список убитых врагов Матери-Природы и поучительные истории из долгой жизни судьи и палача. Затем нага удаляется в уединённое место на берегу реки, чтобы поговорить с Вани или даже аватаром самой Геи. Дух-представитель Геи принимает отставку и наделяет почтенную нагу здоровьем и благополучием. Взамен нага приносит обет вернуться на службу при необходимости или если силы возвратятся.

В качестве завершения нага проводит собственную шраддху, погружаясь в реку (или уходя в пустыню, джунгли либо другое безлюдное место). Впредь нага будет жить отшельником-аскетом – облачаться в прах, спать под пологом леса, питаться только тем, чем одарит природа или что подадут люди. Санньясины часто предпочитают форму Васуки, в которой жизнь аскета проще. Изредка санньясины селятся в милой сердцу общине, чтобы присматривать за ней на старости лет. Однако того, кому старая нага покажется лёгкой мишенью, ждёт прискорбное разочарование. Недооценить коварство бывалого убийцы, пускай и в пору заката – верный способ расстаться с жизнью.

Многие гнёзда состоят из наг-ровесников, поэтому нередко санньяса проводится для всего гнезда сразу.

Система: Только наги, испытывающие серьёзные затруднения в связи с возрастом или немощью (то есть имеющие постоянный штраф к физическому атрибуту из-за возраста либо здоровья) вправе пройти санньясу. Когда все истории рассказаны (после особенно интересной жизни это может занять несколько суток), нага прощается с товарищами, если, конечно, гнездо не уходит отшельничать одновременно. Найдя уединённое место у реки (или хотя бы просто вдали от окружающих), нага вызывает духа, чтобы сообщить об уходе. Для этого игрок тратит очко Гнозиса и бросает Обаяние + Ритуалы. Одного успеха достаточно для появления Вани, а трёх – для встречи с Геей. Дальнейший диалог – по сути формальная просьба об отставке. Если нага не провинилась перед Шешей, Вани и Геей и обещает вернуться на службу по первому зову или почувствовав прежнюю силу, то обычно посланник дарует освобождение, доброе здравие и, когда придёт время, безболезненную смерть.

Оставшись одна, нага проводит себе шраддху как обозначения перехода от прежней жизни к новой. Отныне для остального мира он лишь легенда.

Если к наге вернутся прежние силы, благодаря дару линьки времени или иным образом, Вани сразу узнают об этом и будут ожидать выполнения обета – возобновления деятельности в качестве убийцы на службе Геи, возможно, с новым гнездом.

Муки предательства

Пятый круг

Убийство врагов Геи не кажется нагам сколько-нибудь аморальным – чего нельзя сказать о пытках. Для наг, с их удивительно целостным внутренним миром, пытки находятся на зыбкой грани со злоупотреблением вверенной силой. Но ещё больше наги презирают предательство. Измена – грех куда тяжелее в глазах наг, чем убийство, и заслуживает наказания намного серьёзнее. Его и осуществляет данная санскара, вызывающая духов боли, которые мучают, сводят с ума и в конечном счёте убивают предателя.

Проводящая обряд нага начинает с точного изложения преступления. Затем, смотря жертве в глаза, нага дважды в деталях объясняет грядущую пытку и в завершение желает большей мудрости в следующей жизни. Начинается чтение жуткой гортанной манты, вызывающей духов боли. Наконец, когда духи завершили свои дела, нага проводит санскару искупления, чтобы очистить жертву от негативной кармы, накопленной из-за пытки.

Хотя этот обряд применяется почти исключительно к другим нагам (и то крайне редко), иногда он также служит наказаниям для жертв, чьё предательство по отношению к Гее поистине чудовищно.

Система: Игрок тратит очко постоянного Гнозиса и бросает Обаяние + Ритуалы. Каждый успех даёт одни сутки сильнейшей агонии и мук, на какие только способны духи боли. Пытка стартует спустя считанные секунды после завершения мантры, начинаясь со взрывного опустошения пищеварительного тракта жертвы с обоих концов тела. Затем жертву охватывает физическая, психическая и эмоциональная боль, убивая само мышление. Просто чтобы

не свернуться на полу, обняв колени, жертва должна каждый ход тратить очко Силы Воли. Каждый день пытки даёт жертве одно психическое расстройство. Даже если удастся прогнать духов боли до гибели жертвы (например, экзорцизмом, изгнанием, Охранной подвеской), то расстройства остаются навсегда и исцелить их можно только сверхъестественными мерами. Для этого целителю придётся получить больше успехов, чем выпало проводившему пытку, и каждое расстройство лечится отдельно.

Охватывающая агония и безумие таковы, что жертвы могут съесть собственную конечность, откусить язык, расчесать кожу и мышцы до кости… Мускулатура сжимается так резко, что кости переламываются как спички. Интенсивность физических повреждений определяет ведущий обряда. Без его вмешательства ущерб составляет два уровня ударного урона в сутки, но процесс можно ускорить до трёх уровней ударного урона в час или замедлить до одного уровня ударного урона в неделю. Если преступление жертвы достаточное, то санскара проводится как длительный обряд, давая недели непрекращающейся боли и ужаса.

Духи боли, осуществляющие пытку, достаточно могущественны и отнюдь не глупы. Если жертва не повинна в приписываемых ей действиях, санскара просто не сработает. Если при этом бросок игрока показывает полным провалі, то вместо жертвы духи боли бросаются на проводящего обряд.

Достоинства и Недостатки

Это опциональная система, представленная в Руководстве Игрока. Они подходят не под любую хронику, и игроки должны быть советоваться с Рассказчиком относительно того, какие из них допустимы или нет для конкретной игры.

Дружелюбный дух (2- или 4-очковое достоинство) [править]

Так вышло, что вам покровительствует дух, не служащий Вани. Возможно, он принял вас за иную хуру или был близок с одним из ваших предков. Дружелюбный дух помогает вам, как если бы вы заключили договор. При условии подобающих подношенийі он отвечает на призывающие обряды, готов обучать вас дарам других оборотней (хотя без снижения стоимости, потому что принимать дары не от Вани для вас всё же трудно) и может оказывать другие услуги. Детали духа следует установить вместе с рассказчиком. 2-очковое достоинство подразумевает духа-гафлинга, а 4-очковое – джаглинга. Друг не станет сам раскрывать ваши тайны, но может сделать это под принуждением. Также он ни при каких обстоятельствах не пойдёт ради вас против воли вышестоящих – дружба дружбой, а служба службой.

Инфракрасное зрение (4-очковое достоинство)

Вы способны различать источники тепла в непосредственной близости по их инфракрасному излучению. Это чувство работает на сравнительно близкой дистанции (около 15 метров), и оно недоступно в форме Баларамы. Так

не менее, оно незаменимо во время ночных операций (если, конечно, цель не холоднокровное и не нежить).

Это достоинство возможно только для наг, родственных ямкоголовым змеям, к которым также относятся гремучники, щитомордники, куфии, копьеголовые змеи и бушмейстеры.

Шаг вбок (6-очковое достоинство)

Ваша связь с Умброй теснее, чем у других наг. Вы умеете делать шаг вбок подобно гару и преодолевать Барьер без помощи ананты.

Мнезис (7-очковое достоинство)

Моколе убеждены, что наги и дети дракона связаны общим происхождением; и даже более того – что когда-то наги были частью моколе. Наги отвергают подобные идеи, хотя не смеют умалять связь духовных драконов Вани и духа Дракона. Ваше существование осложняет вопрос даже более, потому что по необъяснимым обстоятельствам вы способны коснуться са́мой поверхности Мнезиса – родовой памяти драконьего племени.

Чтобы получить доступ к воспоминаниям, нага погружается в особый транс. Для этого игрок должен бросить Силу Воли, сложность 8. Каждый успех даёт минуту транса, позволяя узнать больше информации. Явившиеся события не обязательно относятся к текущей миссии, однако почти всегда имеют то или иное важное значение для наги. Нага способна вспомнить события не более чем вековой давности и только с участием одного из своих предков – большее вотчина моколе. Несмотря на эти ограничения, доступ к

казавшемуся утерянным знанию может оказать неоценимую помощь.

Преимущественная глухота (1-очковый изъян)

Слабый слух змей поражает вас в большей части форм. Вы совершенно глухи в облике Кали-Дахаки, Ажи-Дахаки и Васуки, а в форме Салкарамы броски слухового восприятия имеют +3 к сложности. Даже в форме Гомида все относящиеся к слуху броски имеют +1 к сложности.

Недоброе знамение (1- или 3-очковый изъян)

Вам не повезло сбросить Первую Кожу в иное время года, чем сезон вашего рождения. Обычно это просто сулит неудачу, но для вас это стало серьёзной проблемой. Вы не можете приобретать дары своего знака по сниженной стоимости – все дары знаков считаются для вас чужими в целях определения их стоимости в опыте.

Если вы взяли 3-очковый вариант этого изъяна, то в дополнение к сказанному выше вас разрывают противоречивые импульсы. Сложность всех проверок Силы Воли увеличивается на 1, и вам трудно восстанавливать свою Силу Воли. По завершению сюжета вы восстанавливаете не все очки и начинаете на 1 очко меньше, чем обычно.

Слабый яд (2- или 3-очковый изъян)

К неодолимому стыду, ваш яд лишён духовной силы, положенной наге. Хотя одной дозы хватает для оказания эффекта на жертву, её недостаточно для остановки по-настоящему сильных противников. Гнездо скорее всего

считает вас некудышным бойцом и старается найти вам другое применение, если только вы не смогли компенсировать свой дефект.

2-очковый изъян делает урон от яда всего лишь летальным и не позволяет ему воздействовать на вампиров и других неживых существ. 3-очковый изъян делает урон ударным (и так же действующим только на живых), проще говоря – бесполезным для чего-либо кроме кратковременного оглушения цели.

Беззубость (4-очковый изъян)

Ещё до сбрасывания Первой Кожи вас поймали и удалили ядовитые зубы, скорее всего чтобы демонстрировать вас толпе в представлении заклинателя змей. Часто такое действие приводит к преждевременному сбрасыванию Первой Кожи, однако в вашем случае рана успела зарасти[6] до того, как вы обнаружили способность менять облик. Теперь вы лишены ядовитых зубов в любой форме и не можете ни кусать, ни впрыскивать яд. В облике Васуки вы почти что беспомощны и едва способны прокормить себя. Никакие дары не могут вылечить ваше увечье. Вам приходится целиком полагаться на когти или хитрость в достижении цели.

Этот изъян подходит только васуки, хотя на усмотрение рассказчика его можно разрешить и для наги другого рода, если игрок привёл достаточное обоснование для необратимой беззубости.

[6] Прим. пр. – в реальности зубы змей через некоторое время отрастают заново, однако что касается змей, участвующих в представлениях – они часто умирают от инфекции, голода или жестокого обращения до того, как это произойдёт.

Фетиши

По понятным причинам наги стеснены в создании фетишей: на их обряды отвечает только ограниченное количество духов. Получается, что в фетиш можно вселить либо последователя Вани, либо стихийного духа, связанного со знаком наги. Однако благодаря страсти наг к прикладным искусствам им удалось даже в таких условиях изобрести немало фетишей.

Янтра

Первый круг, Гнозис 6

Янтра, или мандала – сложная, абсолютно симметричная диаграмма, символически олицетворяющая всё мироздание. Янтра помогает сосредоточиться во время медитации: для этого необходимо нацелить сознание на центральную точку – бинду. Задействовав фетиш и промедитировав на бинду в течение трёх ходов, владелец янтры точно определяет собственное расположение во вселенной. В глубокой Умбре потребуется медитировать десять ходов, но в результате приходит точное понимание, как попасть на более знакомую территорию (хотя янтра никак не помогает преодолеть этот путь).

Для создания фетиша необходимо начертить схему мандалы на подготовленной шкуре животного и вселить в неё дух знаний.

Шаманская погремушка

Второй круг, Гнозис 6

Это простое изделие представляет собой змеиную погремушку, привязанную сухожилием к вытянутой кости небольшого животного. Если потрясти задействованным фетишем, все духи в радиусе 10 метров застынут от страха на число ходов, равное числу успехов в броске активации. Духи, обладающие Гнозисом 7 или выше, могут попытаться уйти, если выиграют противопоставленный бросок Гнозиса против носителя погремушки.

Для создания шаманской погремушки нужна настоящая погремушка старой змеи, желательно возрастом от семи лет. Если змея пострадала или была убита ради погремушки, фетиш не получится. Добытая погремушка привязывается к кости для удобства использования. В получившееся изделие необходимо вселить подходящего духа из служителей Вани.

Самоцвет духа реки

Третий круг, Гнозис 7

Бросив самоцвет в естественный водоём и назвав имя обитающего там духа, владелец фетиша вызывает того и может просить об услуге – например, перевернуть судно, окатить врага или разогнать опасную рыбу. Дух не станет подвергать себя опасности ради владельца фетиша. Дух остаётся до конца сцены или пока не закончит строго одну вверенную ему задачу (смотря что наступит раньше). Отслужив, дух вернёт самоцвет, выплюнув его из волн прямо в руки владельца.

Плохое обращение с духом скорее всего приведёт разрыву отношений, поскольку дух просто не вернёт самоцвет прежнему владельцу.

Для создания фетиша необходимо вселить водяного духа в полупрозрачный драгоценный камень, желательно сапфир, хотя подойдёт и аквамарин, и даже гладкий кусочек смальты.

Шарф душителя

Третий круг, Гнозис 7

Самые отъявленные убийцы из Индии – туги, известные за удушение жертв изящными шёлковыми платками. Наги внимательно следили за тугами, переняв и улучшив их методы. Шарф душителя – искусно сотканный платок, с лёгкостью обволакивающий шею жертвы и начинающий душить. Каждый ход в объятьях шарфа причиняет ударный урон, равный Гнозису владельца. В плане вычислений задействованный фетиш имеет Силу 5 (для сопротивления попыткам освободиться), Выносливость 5 и шесть уровней здоровья.

Чтобы создать шарф туга, нага должна сплести его из шёлковых нитей, что требует броска Интеллекта + Ремесла против сложности 9. Лучше всего показать это длительным действием: один бросок олицетворяет день усердной работы, и для завершения требуется 7 успехов. Можно вселить духа и в шарф, сотканный другим, однако тогда сложность повышается на 2. Вселить необходимо подходящего духа-слугу Вани.

Барабан Дамбалы

Четвёртый круг, Гнозис 6

Наги родом из Африки, Карибского бассейна и юго-востока США умеют делать барабан для привлечения

жертвы. Хотя этот способ довольно сложен и не отличается скрытностью по сравнению с даром «Призыв к ответу», у него есть и определённые преимущества.

Необходимо сосредоточиться на жертве, исполняя на барабане племенной ритм. Если остановиться до того, как жертва явится, то данный барабан навсегда теряет всякое влияние на жертву. С первых же ударов цель начинает стремиться попасть к источнику звука, не понимая (и не задумываясь), зачем это нужно. Эффект работает независимо от расстояния. Хотя главные мысли заколдованного всегда будут о нахождении источника ритма, он не станет действовать в ущерб непосредственному благополучию. Иными словами, воздействие не отключает инстинкт самосохранения. Жертва будет готова на некоторый риск в процессе путешествия, но не станет совершать глупости.

Хотя дистанция воздействия не ограничена, лучше всего звать из того же географического региона. Может потребоваться очень долгий срок, чтобы попасть из пригорода Нью-Йорка в удалённый бразильский посёлок (особенно если не оформлен международный паспорт). Финансы жертвы тоже могут стать препятствием.

Если нага не представляет местонахождения жертвы, следует подготовиться непрерывно играть на протяжении недель. К счастью, товарищи по гнезду, преследующие ту же жертву, могут подменять друг друга при условии поддержания ритма (бросок Ловкости + Искусства). Бросок активации выполняется заново всякий раз, когда следующая нага приступает к игре. Провал навсегда освобождает цель от

воздействия барабана. При полном провале кожа барабана не выдерживает.

Стук барабанов Дамбалы нельзя не заметить и невозможно скрыть. Если играть в здании, ритм будет резонировать через стены и трубы к возмущению соседей. А в глуши околдованный может оказаться не единственным, кто устремится к играющему…

Гирлянда черепов

Четвёртый круг, Гнозис 7

Это редчайший и крайне мощный фетиш, предназначенный для ношения в бою. Задействованный, он даёт 5 временных очков Ярости и две дополнительные руки, растущие под обычными.

В пустыне или посреди джунглей гирляндой черепов никого не удивишь, однако её настолько сложно пронести через таможню, что часто легче и не браться. Украшение из человеческих черепов (или высушенных голов) – как раз такая вещь, в отношении которой на понимание властей рассчитывать не приходится, в особенности в Индии, пытающейся поддерживать репутацию передовой страны.

Для создания фетиша необходимо минимум восемь вражеских черепов (или в крайнем случае высушенных голов), нанизанных на прочную нить из сухожилий. Внутрь вселяют духа войны на службе Вани.

Дротик бессилия

Пятый круг, Гнозис 7

Это грозное в умелых руках оружие делается из птичьей кости, утяжелённой золотым напылением и оперённой павлиновым глазом. Брошенный дротик становится невидимым для всех помимо желаемой цели. Его попадание невозможно почувствовать, однако пока дротик засел в жертве, та не способна воспользоваться ни Гнозисом, ни Яростью (ни кровью, если речь идёт о вампире).

Заметить дротик сложно – требуется бросок Восприятия + Загадок против сложности 8.

Но хуже всего то, что освобождение от дротика при всей безвредности крайне мучительно, ведь вся накопившаяся от острия боль обрушивается на жертву разом. Чем дольше дротик находился в жертве, тем больнее ей будет. При незначительном фактическом ущербе (ударный урон, равный Силе) цель получает штрафы, длящиеся то же число ходов, сколько дротик держался в ране.

Талены

Прах аскетизма

Гнозис 6

Сказания индуизма изобилуют историями об умудрённых мужах, гуру и аскетах, оставивших цивилизацию и облачавшихся только в прах. Этот тален отражает духовное значение такой практики. Прах аскетизма предназначен для растирания голого тела, наделяя его вдобавок к тёмно-серому оттенку защитой от урона.

Защита распространяется на все участки тела, натёртые прахом. Пытаясь поразить защищённый участок, враг бросает урон против сложности 7, а не 6. Защитный эффект

не слишком длителен и редко остаётся дольше одного энергичного сражения, зато в мешочке хватает праха на три-четыре полных растирания.

Прах аскетизма создаётся из пепла погребального костра, куда следует вселить элементального духа.

Пронзатель туч

Гнозис 6

Одно попадание такой стрелы в дождевое облако заставляет то разродиться скоротечным ливнем. Буйство стихии затапливает низины и равнины и тушит любое неприкрытое пламя. С помощью пронзателя можно напоить землю во время засухи, лишь бы по небу проплывали набухшие тучи. В зависимости от размера облака, ливень длится от часа до четырёх.

Пронзатель туч изготавливается с применением кварцевого или бирюзового наконечника, а затем в стрелу вселяют духа дождя или воды на службе Вани.

Пыль разлива

Гнозис 4

Рассеивание пыли разлива заставляет водную поверхность в пределах 10 м набухнуть и подняться на 1,5 м за каждую щепотку. Для полноты процесса обычно достаточно пяти минут. Так можно вызывать разливы рек и обрушение воды через плотины. Пыль разлива действует на любой естественный водоём (конечно, в разумных пределах – например, нельзя поднять уровень моря или крупнейших озёр, зато можно затопить ближайшие берега). Мешочек

пыли вмещает 5-10 щепоток. Этот тален требует осторожного обращения: случайно уронив его в водоём, можно оказаться посреди стихийного бедствия.

Пыль разлива создаётся из ила пересохшего русла. В тален необходимо вселить водяного духа.

Стрела-молниеносец

Гнозис 6

Выпустив стрелу вверх в грозовую тучу (перистых облаков определённо недостаточно) и назвав точку удара в пределах видимости, лучник заставляет молнию немедленно обрушится вплотную к указанной области. Стрела обратно не возвращается. Для сражения этот предмет недостаточно точен, но он отнюдь не бесполезен.

Лучник определяет место удара лишь примерно: например, указание «ударь в озеро» или «ударь в другой берег реки» подходит, а «ударь того гару» – слишком точное, чтобы быть принятым. Однако если гару находится в озере или же является самой высокой целью на том берегу реки, то молния всё равно наверняка поразит его. Обычно молния бьёт в пределах 6 м от подразумеваемой точки. Удар молнии наносит существу 1-10 уровней тяжёлого урона.

Для создания одной стрелы необходим железный наконечник, который должен стать пристанищем для грозового духа на службе Вани (подойдёт также дух воздуха).

Змеиное масло

Гнозис 5

Змеиное масло служит лёгким целебным и тонизирующим средством для существ, обладающих Гнозисом или Арете. Хлебнув масла (будто пьёшь полупереваренный яичный желток) и совершив бросок Гнозиса, восстанавливаешь уровни здоровья, равные половине числа успехов (округляя вверх, минимум 1). В отсутствие ран питьё бесполезно, а также оно не способно исцелить тяжёлые раны.

Самое интересное, что существа без Гнозиса тоже верят в целебные свойства змеиного масла (это позволяет уменьшить штраф от ран), хотя им питьё не восстанавливает уровней здоровья.

Порция змеиного масла делается из свежевыжатого касторового, льняного или тыквенного масла, в которое необходимо вселить соответствующего духа. Как ни странно, в приготовлении не используется ни жир, ни какой-либо другой экстракт змей и вообще животных.

Ядовитые стрелы

Гнозис 6

Эти стрелы пользуются большим спросом у наг, поскольку для них нет риска отравиться при неосторожном обращении. Нанеся урон, стрела принуждает цель бросить Выносливость + Выживание против сложности 8. Если не выпало ни одного успеха, стрела наносит дополнительные 4 уровня летального урона от яда заключённого змеиного духа.

При полном провале стрелок, не являющийся нагой, ранит себя и должен сам бросить Выновливость для сопротивления яду.

Для создания стрелы требуется наконечник с двумя остриями («клыками»). Обычно применяется форма полумесяца. В стрелу необходимо вселить змеиного духа на службе Вани.

Бинди

Бинди представляет собой небольшой самоцвет, укрепляющийся на аджне – чакре третьего глаза, находящейся примерно на 2,5 сантиметра выше переносицы. Будучи правильно установлено, задействованное бинди помогает мышлению и восприятию. Мистические бинди сами держатся на чакре третьего глаза. Поскольку третий глаз только один, носить можно не более одного бинди.

Индийское искусство изобилует образами богов и героев, носящих бинди. Это одни из самых распространённых фетишей в Индии и всём Среднем Царстве Азии. Наги особенно любят бинди, поскольку те напоминают о временах правления змеиного народа в Индии. Ниже приведено только три бинди, но существует несчётное число разнообразных бинди для размышлений и восприятия, доступных к изготовлению, изобретению и получению в качестве трофея. Длительность действия бинди равна числу успехов в броске активации.

Бинди Сурьи

Первый круг, Гнозис 6

Обычно изготавливается из топаза или бриллианта. Будучи задействован, сияет ярким солнечным светом,

освещая мрак превращая ночь в день. Под действием этого света вампиры получают урон будто от яркого полудня.

Бинди избавления от иллюзий

Третий круг, Гнозис 8

Эти бинди, обычно из оникса или лунного камня, после задействования вскрывает для носителя иллюзии. Для окружающих иллюзии продолжают быть убедительными, однако носитель бинди увидит только зыбкую тень, осознавая, чем та является на самом деле.

Око неодолимой воли

Пятый круг, Гнозис 9

Око изготавливается из любого камня густо-красного цвета, преимущественно из граната.

Индийский бог любви Кама как-то пытался отвлечь Шиву от медитаций и йоги, внушая ему любовь к юной деве. Однако Шива рассеял Каму сияющим лучом из своего бинди и вернулся к медитациям.

Око неодолимой воли – одно из мощнейших индийских бинди. Задействованное, оно делает носителя невосприимчивым к атакам, управляющим мыслями и чувствами, и жестоко карает врага за попытку.

Сложность воздействия на чувства и мысли носителя ока с помощью даров, дисциплин, магии и прочего приравнивается к 10. Попытка применить на носителя такую способность вызывает мощнейшую головную боль, причиняя уровень ударного урона за каждое очко Гнозиса, Арете и подобной сути в распоряжении существа. Например, гару с

Гнозисом 6, пытающийся подействовать на нагу-носителя ока даром Теневых Владык «Послушание», будет бросать против сложности 10, и к тому же понесёт 6 уровней ударного урона.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ: ПРЕДАНИЯ О ПАЛАЧАХ

«Such a trial, dear sir,» said the mouse to the cur,
«Without jury or judge, would be wasting our breath.»
«I'll be judge, I'll be jury,» said cunning old Fury,
«I'll try the whole cause, and condemn you to death.»
– *Lewis Carroll, Alice's Adventures in Wonderland*[7]

Мастерство рассказчика

Захватывающие истории в любом жанре и на любую тему всегда следуют вековой модели: есть достойный сопереживания герой, и он преодолевает трудности на пути к цели. Это верно и когда вы пересказываете друзьям прошедший день, и даже в самых изысканных историях о тайнах и интригах.

Подобная формула работает для наг – от исторических сюжетов о грозных вершителях Матери-Природы до современных городских саг об угасании надежд озлобленных ассассинов. Но отличия кроются в деталях. Грамотная игра про наг должна оставлять иное ощущение, чем архетипические похождения вервольфов или истории о прочих ферах, например, бастетах. Если вам удастся ухватить характерное нагское сочетание хладнокровия и

[7] И на это нахалу мышка так отвечала:
- Без суда и без следствия, сударь, дел не ведут.
- Я и суд, я и следствие, - Цап-царап ей ответствует,
- Присужу тебя к смерти я. Тут тебе и капут.
– Льюис Кэрролл, «Приключения Алисы в стране чудес»

эмоциональности, игроки будут вспоминать пережитое годами.

Традиционная история о нагах

Как и со всеми меняющимися, историю о нагах легче всего посвятить выполнению их обязанностей. Задача наг – судить и наказывать других оборотней за презрение священного долга. Мир Тьмы изобилует злом, пороками и безразличием, так что об их искоренении во имя Геи можно рассказать бессчётное множество историй.

Ниже изложена классическая структура сюжета о нагах для игры в один или несколько сеансов. Цепочка таких сюжетов может служить основной хроники.

Выявление цели и слежка

Самое главное для успешной истории – зацепить. Представленные в начале декорации, проблема и действующие лица должны вовлечь персонажей в события. В формате разовой игры многого не требуется: просто опишите игрокам подозреваемого и его предполагаемую провинность. Перечислите уже собранные гнездом сведения о привычках и местонахождении цели – и можно перейти к проверке гипотез.

Если хочется более глубокого погружения, например, в рамках хроники, то можно начать раньше по сюжету. Пускай один из персонажей увидит новость о загадочном преступлении, подозрительно похожем на последствия

бешенства хуры или злоупотребление способностями одним из слуг Геи. О подозрительных происшествиях могут сообщить родичи, работающие в полиции, СМИ или органах. И, конечно, всегда можно возложить на героев особую миссию устами Шеши в Нандане (но тогда берегитесь шуток на тему «Ангелов Чарли» и фильма «Миссия невыполнима» – и не говорите, что мы вас не предупреждали!).

Когда охота началась, сюжет развивается по канонам современного детектива. Наги осматривают место происшествия, ищут и анализируют улики, пытаясь восстановить события и в конечном итоге определиться, заслуживает ли случай внимания. Если подозреваемый уже известен, за его деятельностью и тщательностью выполнения долга можно проследить. Здесь важно не выдать себя, сохранить в тайне расследование и факт слежки.

Эта часть сюжета служит погружению игроков в проблему и знакомству с первоначальными условиями. Рассказчику необходимо задать настрой, выписать антагонистов через сцены, свидетелями которых становятся наги, и предоставить достаточно информации для суждения о праве цели жить или умереть. Собранные сведения также должны подсказать, насколько цель могущественна, как защищает себя и как её смерть повлияет на окружающих – ведь никто не существует в вакууме, и все последующие решения наг будут опираться на каждое узнанное обстоятельство.

Суд и подготовка

Если предыдущий этап в основном создаётся вашими усилиями, то теперь приходит черёд игроков. Также на этот этап обычно приходится большая часть отыгрыша. Персонажи собираются в безопасном месте, чтобы рассмотреть собранные сведения. Они задумываются о сути обязанностей подсудимого, обсуждают, справляется ли тот в необычной или непонятой манере со своим долгом или же ситуация безнадёжна. Бывает, что подсудимый считает свои действия оправданными, но обречён из-за выбранных методов.

Определившись насчёт намерений цели, гнездо должно вынести приговор, который позже предстоит привести в исполнение. Возможно, порок подсудимого настолько ужасен, что требуется скорейшее уничтожение. Или же «преступление» – просто оплошность, за которую несчастный уже себя казнит, и для предотвращения подобного в будущем необходимо обеспечить ему лишь горькое напоминание. Иногда достаточно мягко откорректировать и направить поведение цели. Или же небольшое отступление от обязанностей вполне простительно? Всё это должно быть взвешено и рассмотрено прежде, чем наги возьмут на себя вынесение смертельного приговора. Важно, чтобы истории о нагах соответствовали понятиям о справедливом суде. Если ваша игра предполагает погружение в жизнь наг, не подгоняйте процесс – позвольте персонажам вволю обсудить дело, найти ответы на все неразрешённые вопросы и оставить любые сомнения. Вашего вмешательства требует только чрезмерная нерешительность: хотя наги ко всему подходят дотошно и вдумчиво, они не позволяют себе увязать в

занудных философских дебатах о тяжком бремени осуществления кары Матери-Природы её блудным и безрассудным детям.

Когда решение принято, пришло время запланировать дальнейшие действия. В ход идёт собранная информация о жизни и уязвимостях подсудимого. Что защищает его от обычных и сверхъестественных угроз? Состоит ли он в стае? Тогда, возможно, лучшим методом будет поставить в известность его собратьев и предоставить расправу им – конечно, если они не соучастники. Живёт ли жертва в охраняемом здании с видеонаблюдением? Тогда имеет смысл раздобыть схемы этажей и отыскать безопасный путь. Бережёт ли жертву штат слуг и профессиональных телохранителей? Наги могут внедриться в организацию и таким образом подобраться к цели.

Продумайте эту информацию до начала игры (чтобы гнездо могло собрать её во время слежки) или же будьте готовы отвечать на вопросы на данном этапе. Проследите, чтобы у наг появился крепкий план, и подготовьте следующий этап в соответствии с ним.

Непредвиденные трудности

Описанная схема сюжета не рассматривает внезапные трудности, которые могут встать на пути персонажей – но это не значит, что герои от них застрахованы. Каждый этап миссии скорее всего должен давать игрокам повод попотеть и вырваться из оперативной рутины.

Слежку можно осложнить появлением подражателя, чтобы гнезду пришлось отделять подлинные улики от

ложного следа (и, возможно, выносить приговор дважды). Чтобы затруднить суд, покажите, что преступления жертвы уравновешены её добрыми делами, на которых держится благополучие окружающих. В самое неподходящее время домой к жертве может нагрянуть незваный гость. За жертвой может параллельно наблюдать другой следователь – журналист, полицейский или частный сыщик – отчего благополучно исчезнуть будет непросто. Всё это заставляет переживать и делает миссию запоминающейся.

Однако следует знать меру. Если игрокам патологически не удаётся добиться успеха хотя бы на одном этапе миссии, они будут чувствовать враждебность с вашей стороны или же собственное бессилие. Распределяйте трудности – не сосредотачивайте их в одной миссии, если, конечно, не задумали классический сюжет о тотальном провале. И даже в этом случае учтите возможность непредвиденных последствий, которые это может повлечь для хроники в целом.

Операция

Этот этап самый напряжённый и захватывающий – и заодно самый богатый на броски кубиков. Наги должны подобраться к жертве, застать её без друзей и соратников, обвинить и, наконец, убить – при этом не выдав себя внешнему миру. Операцию можно разыграть за единственный сеанс, закончив общим планом гнезда над остывающим трупом жертвы, или же изложить в несколько вечеров. Если наги решили внедриться в логово жертвы, можно потратить несколько игр на сюжет о втирании в

доверие и трудностях работы под прикрытием. Это даёт рассказчику возможность подбросить нагам новую информацию о жизни жертвы, вынуждающую взглянуть на неё в новом свете и, возможно, отступить для повторного совещания. Если гнезду противостоит целая стая оборотней, то можно разделить историю на отрезки, когда наги выслеживают убивают виновных по одному.

Сколько бы ни занял этап, его кульминацией станет сражение или дистанционное убийство – то есть главная сцена сюжета. Учтите, что истории о нагах обычно не допускают погонь с перестрелками по шумным улицам, высшего пилотажа в извилистом каньоне и прочих киношных побоищ. Наги во всём стремятся к порядку. Впрочем, зрелищные ракурсы на каркасе недостроенного небоскрёба, спешное преследование вверх (или вниз) по отвесному утёсу, прыжки по ночным крышам тесных многоэтажек – всё это вполне достойно игры о нагах. Ведь кто знает, какой отчаянный шаг предпримет жертва на краю гибели? Ни одно гнездо не способно предусмотреть все повороты событий.

Уход

Разительное отличие метода наг от других оборотней – в скрытности, обязательной в их подходе к долгу. Каким бы хаосом ни закончилась история, наги обязаны исчезнуть, не оставив даже намёка на своё существование. И как бы ужасны ни были грехи жертвы, наги не вправе хвалиться победой и купаться в лучах славы. Другие не должны узнать, что судьи Геи не только выжили, но и играют активнейшую роль в делах оборотней. После развязки, когда персонажи

уже проявили свою удаль, они должны будут проявить изобретательность и бесследно исчезнуть.

Гнездо, из чувства справедливости или возмущения желающее сообщить миру о вине убитого, может заняться закладыванием красноречивых улик, рисующих необходимую картину. Вместо загадочной смерти от рук неуловимых убийц улики расскажут о том, как собственные преступления привели жертву к гибели. Если вашим игрокам нравится подобная ирония, предложите такой вариант заранее, чтобы можно было предусмотреть его ещё на стадии планирования. Если игроки постарались над подготовкой места событий, наградите их отступлением от традиционной перспективы и покажите реакции второстепенных персонажей на найденную сцену.

Доклад Шеше

Одноразовая игра может здесь и закончиться, однако длительная хроника требует ещё одного этапа для полноценного завершения. Когда миссия позади, лидерам общества наг понадобятся отчёты о проделанной работе. В ананте гнезда откроется проход в Нандану, где персонажи должны будут сообщить обо всём, что произошло с предыдущего визита.

Если игрокам нравится в красках пересказывать действия своих героев, приукрашивать и преувеличивать их заслуги, даже беспардонно врать Шеше или просто чесать языками, позвольте им отыграть отчёт по одиночке. Это хороший повод ответить на все оставшиеся у игрока вопросы и заодно узнать, что понравилось и не понравилось в

проведённой игре. Пока один игрок распинается, другие могут поотыгрывать между собой и раскрыть личности персонажей вне их прямых обязанностей.

Но главное назначение этого этапа – определить награду в очках опыта и признание со стороны Шеши. Оба этих фактора определят, каким дарам обучат героев Вани, когда Шеша сочтёт наг достойными войти в Си Ван Чи. При желании можно считать отчёты событием за сценой и просто предоставить персонажам заслуженный отдых в Нандане, особенно если никто из игроков не жаждет перечислять события, которым и так было посвящено несколько прошедших игр.

На этом история возвращается к начальной точке. Можно продолжить хронику аналогичными сюжетами или попробовать что-то посложнее.

Темы

Акцентирование той или иной темы не влияет на ход сюжета напрямую, но позволяет игрокам иначе взглянуть на события. Упоминание тематических элементов помещает игроков в правильный контекст, который повлияет на их решения.

Далее перечислены темы, которые особенно подходят историям о нагах.

Справедливость

В первую очередь нагам отвечает идея справедливости – в некотором роди они являются её физическом воплощением. Но по чьим принципам определяется справедливость? На что

наги опираются, верша своё решительное правосудие? Подразумевает ли справедливость милосердие или это лишь оправдание для нехватки твёрдости? Если нагам вверено судить собратьев-хур, то присматривает за самими нагами?

Демонстрируя игрокам в ходе сюжета различные ответы на эти вопросы, вы поможете им задумываться в первую очередь о справедливости.

Искупление

Каждый ли провинившийся перед Матерью-Природой оборотень заслуживает нагской казни? Иные согласятся, но не все. Едва ли найдётся оборотень, ежесекундно предстающий сияющим образчиком служения Гее. Хотя бы раз в жизни ошибаются все, но большинство осознают свою вину и силятся искупить её.

Как отреагируют наги на стремление жертвы исправиться? Станут ли они следить за каждым её шагом в поисках малейших признаков фальши, достаточных для нового приговора? Помогут ли они ей восстановить справедливость и загладить вину? Или будут стоять на том, что факт совершения преступления в любом случае заслуживает казни? Говорят, что споткнувшийся на пути к великому может ради искупления достичь даже больших вершин, но предоставлять ли такой шанс – решают наги. И если они откажут, то лишь на их совести остаётся исправление уже причинённого вреда.

Отчуждение

Наги немногочисленны и могут полагаться лишь друг на друга. Но хотя змеи ведут одиночный образ жизни, человеческая сторона наг нуждается в обществе. Даже многолюдный город здесь не спасение: люди инстинктивно чувствуют чуждость даже в человекорождённой наге. Никто не способен по-настоящему понять нагу кроме другой наги – но змеиный народ так рассеян по миру!

Рассказывая истории о нагах, подчеркните пропасть, лежащую между ними и окружающими. Дайте прочувствовать, что на духовную близость наги могут рассчитывать лишь у товарищей по гнезду. Побочные линии о попытках наг преодолеть отчуждение способны добавить романтики, глубины и трагизма любой хронике.

Трудности рассказчика

Прежде чем браться за историю о нагах, будь то традиционный сюжет или углублённое исследование одной из ключевых тем, вам скорее всего понадобятся ответы на трудные вопросы. Без них отражение духа наг может стать отягощающей задачей без достаточной опоры. Как вписать наг в историю с другими оборотнями? Как работает их система почёта, почему-то отсутствующая в книге? Наконец, как отыгрывать Вани?

Наги вместе с другими оборотнями

И правда непросто добавить наг в историю, где они не главные. Сами истории о нагах обычно посвящены миссиям отдельного гнезда, состоящего из троих героев. Однако если

у вас больше трёх игроков и не все хотят играть змеями, могут понадобится отступления и компромиссы.

Наги и хуры

Пожалуй, одна из наиболее сложных задач – найти место для наги в истории о прочих меняющихся, особенно в привычной истории о вервольфах. Большая часть хур считает наг давно вымершими. Те, кто знают или помнят правду, встречаются крайне редко. Конечно, всегда можно отказаться от строгой секретности в пользу допущения, что персонажи игроков куда благоразумнее среднего оборотня. Но если вашей группе по вкусу ролевой повод, можно предложить игрокам наг не выдавать другим персонажам свою змеиную природу. Если идея заинтересовала их или даже пришла к ним сама, подскажите избегать открытого проявления сверхспособностей и использования альтернативных форм (и уж точно не на глазах других персонажей). Используйте каждую возможность, чтобы сохранить тайну.

Можно помочь игрокам с помощью небольших уточнений в правила. Для начала усильте действие нагского дара завесы Вани. Обычно одиночный успех заставляет жертву помнить действия наг нечётко, а множественные успехи вовсе стирают память. Чтобы упростить задачу, пусть каждый успех стирает из памяти одну улику, заполняя пробелы подсознательно убедительными конструкциями. Таким образом четыре успеха позволят наге избавить четырёх оборотней от образа Ажи-Дахаки, заменяя его на подсознательно ожидаемый Кринос. Если это правило

кажется переусложнённым или ненадёжным, можно переименовать для наг дар нувиш «овечья шкура».

Но главный вопрос, конечно, это зачем нагам вообще понадобилось ходить с хурами. Возможно, один из персонажей – подозреваемый наг? Или же стая и так охотится на выбранную нагами цель и случайно с ними пересеклась? Возможно, персонажей-наг изгнали из змеиного общества и лишили милости Вани? Но помните, что несмотря на все предосторожности, обычно наги идут на сотрудничество с другими оборотнями только в чрезвычайном случае. Совместные операции крайне редки. Раньше уж Вирм вырвется на Землю, чем наги выдадут миру тайну своего существования, и даже тогда это может привести к катастрофе.

Истории о хэнгэёкаях

Дальний Восток – лучшая сцена для многовидовой игры с нагами. Хэнгэёкаи Звериных дворов знают о существовании наг и понимают их роль в устройстве вещей. Наги там по-прежнему немногочисленны и остаются затворниками, однако присутствие змеи в крупном каэрне не грозит новой Войной Позора. Впрочем, даже здесь наги предпочитают исполнять свой долг без привлечения внимания. Безрассудное позерство рано или поздно дошло бы до сведения народов заката, а те, как известно, лишены восточной мудрости.

Величие Вани

Вани и их слуги обучают наг дарам и являют собой вечное напоминание о важности долга. Но Вани вольны как одаривать, так и лишать.

Почёт

Не существует специальной системы для отслеживания почёта наг, поскольку змеи не видят необходимости в степенях отличия. Однако они всё же понимают, что только мудрые и ответственные должны обладать могущественными дарами. Шеша определяют, когда та или иная нага заслуживает это право.

Для рассказчика это значит, что оценивать ранг и почёт наги предлагается самостоятельно и независимо от очков опыта. Более того, можно вовсе снять с игроков необходимость тратить очки опыта на дары, вкладывая их исключительно в атрибуты, способности и прочие черты. Это позволит достичь высоких характеристик даже без учёта даров и плюсов за альтернативные формы – что никак не нарушит баланс нагской хроники, где персонажи сопоставляются лишь с другими нагами. В конце концов, речь идёт о грозных и могучих судьях Геи.

Однако убедитесь, что персонажи действуют в соответствии со своими обязанностями, а не пускаются в бессмысленную резню. Без прямого позволения Шеши нага не выучит ни единого дара, а Шеша не дадут безрассудному глупцу осквернить присутствие Вани. Дайте игрокам чётко понять через второстепенных персонажей или внеигровую дискуссию, какое именно поведение ожидают Шеша.

Разъясните основные принципы и судите персонажей по тому, настолько достойно те им следуют.

Помните также, что хотя наги предстают перед Шешей всего один-два раза в год, они не обязаны каждый раз уходить с новыми дарами. Молодой наге могут понадобиться годы, чтобы достаточно возвыситься в глазах Шеши для следующего уровня даров. Но в то же время не стоит зажимать самое весёлое от игроков, сгорающих от нетерпения: если гнездо резво продвигается по хронике и все увлечены игрой, вполне уместно наградить их дополнительными способностями. Чтобы при этом сохранить темп игры и расстановку сил, может понадобиться настроить и возможности антагонистов.

Конкретные принципы, по которым будет оцениваться деятельность гнезда, всецело в вашем ведении, однако можно дать совет. Шеша, конечно, не станут отмечать в блокнотике заслуги персонажей, но два качества в нагах для них важны независимо от обстоятельств. Первое – это мудрость, поскольку неблагоразумная нага не достойна ни судить, ни казнить от имени Геи. Второе – хитрость. Способ исполнения долга так же важен, как и его мотивы. Нага, действующая бездумно и прямолинейно, обречена на провал: её добыча ускользнёт, её товарищи погибнут, а хуры, возможно, обнаружат её присутствие. Честь – слишком размытое понятие, чтобы судить по ней (ведь нага, предстающая идеалом чести для своего народа, с точки зрения остальных будет бесчестнейшим существом), а слава – полная противоположность скрытности.

Если вам всё же удобнее с формальной системой почёта и опыта, то втайне от игроков начисляйте нагам очки за мудрость и хитрость. Ведите записи о временном и постоянном почёте. Очков почёта нужно выдавать примерно столько же, сколько и опыта, разделив их между двумя категориями в соответствии с действиями персонажей. Десять временных очков почёта обмениваются на одно постоянное. Каждые четыре постоянных очка почёта открывают доступ к следующему уровню даров. У нового персонажа с нулём почёта будут только дары 1-го уровня; за четыре очка почёта, распределённые любым образом, он получает доступ ко 2-му уровню – и так далее… Чтобы не нарушать атмосферы традиционных историй о нагах, никогда не упоминайте эту систему во время игр.

Отыгрыш Вани

Отчитавшись перед Шешей и получив разрешение на новые дары, наги отправляются в Си Ван Чи через врата в Нандане. Там они встречаются с Драконьими Владыками и получают обучение дарам. Убеждать Вани в своей пригодности не требуется, однако если игрокам интересно, то можно отыграть сам процесс обучения. Опишите духовный дом Вани, простирающийся перед героями. Будет ли это колоссальная пещера, пересечённая чистейшей из рек? Или хаотичный ландшафт из борющихся за влияние грёз Вани? Или же бездонная пустота, в которой единственной реальностью являются нескончаемые тела самих Драконьих Владык? Си Ван Чи может быть чем угодно и всем сразу, но

главное, чтобы игроки поняли: другого подобного места нет ни на Земле, ни в Умбре.

Способ обучения тоже должен быть удивительным и уникальным. Может быть, Драконьи Владыки преображают тело персонажа в соответствии с новой способностью. Или сами предстают в виде наги, чтобы научить на примере. Или сливаются с персонажем сознанием, проглатывая того целиком – прямо как настоящие змеи… Так или иначе, необходимо подчеркнуть, что Вани в своём величии способны не только одарить, но и отнять дар за пренебрежение обязанностями.

Другие истории

О нагах можно рассказать множество необычных историй, и ниже приведено лишь несколько примеров.

Охота как фон

Подобная история показывает наг отвлечённо от охоты, хотя та постоянно фигурирует в фоне. Сцены разворачиваются между вылазками, позволяя игрокам рассказать о быте героев. Чем наги заняты в перерывах между выполнением долга? Может, искусством? Или поиском партнёров для продолжения рода? Или они стараются хотя бы на время забыться, уйти от своих тяжких обязанностей? Это также шанс исследовать взаимоотношения наг помимо охоты: помогают ли они друг другу в личных устремлениях? Или дают выход соперничеству, вынужденные сотрудничать

остальное время? Или они давно приелись друг другу несмотря на то, что ближе ни семьи, ни друзей просто нет?

Истории о быте наг могут быть самостоятельными сюжетами или побочными линиями в хронике. Через них игроки могут изучить чувственные, изящные стороны своих персонажей и узнать одиночество, кроющееся за отрешённым взглядом наги. Это также хорошая возможность расставить сети и предвосхитить будущие миссии, заставив героев задуматься, возможно ли вообще отгородиться от трудного служения правосудию во имя Геи.

Суд Шеши

Описываемый сюжет сразу ставит игроков в уникальное положение – на роль верховной власти наг. Игроки станут нагами из числа Шеши, хранящими врата в Си Ван Чи.

Такой сюжет можно отыграть почти без привлечения кубиков и характеристик, однако стоит приготовиться к размеренному темпу. Рассказчик предстаёт в ролях различных гнёзд, посещающих в Нандану с отчётами. По очереди изобразите речь каждой наги гнезда, давая игрокам возможность задавать вопросы во время выступления и обсуждать в промежутках. Когда все в гнезде отчитались и высказали дополнения, игроки совещаются. Необходимо определить, справедливо ли поступили наги и заслуживают ли они новых даров от Вани.

У этого сюжета богатый потенциал. Например, Шеше является гнездо, озадаченное прошедшей миссией и нуждающееся в мудрости старейшин. Отчёт каждой наги содержит кусочек общей картины. Шеша должны сложить

обрывочные сведения и распутать таинственную цепочку происшествий. Или другой вариант: каждая нага рассказывает свой, персональный взгляд на одни и те же события. Игрокам предстоит составить из этого единую, наиболее правдоподобную последовательность и на основе неё оценить действия гнезда. Или же можно разыграть историю в стиле Ниро Вульфа – проницательного детектива, раскрывающего преступления не выходя из офиса, по свидетельствам собеседников и заметкам в газетах: одна из трёх наг поддалась Вирму и стала соучастницей преступления против Земли; Шеша должны выявить предательницу и убедиться, что та получит по заслугам.

Всему есть предел

Человеческая склонность к состраданию не одолевает наг. Гея не стала бы ваять идеальных судей с изъяном, грозящим само́й их беспристрастности. Однако в некоторой мере сострадание всё же им доступно, и даже урождённый судья может провести черту, если собственный труд кажется ему бессмысленным, бессильными что-либо изменить. А если эмоциональные узы гнезда достаточно сильны, это разочарование может захватить всю ячейку.

У такого сюжета есть два развития. Игроки могут взять на себя роль наг-отступников, выживающих в мире, где они стали лишними. Или наоборот – можно сыграть за гнездо, которому Шеша поручили расправиться с отступниками. Ведь нага, бросившая обязанности, едва ли не хуже предателя.

Пытаясь забыться в будничной жизни без судов и убийств, наги предстают перед сложными вопросами,

порождёнными их решением о невмешательстве. Устранившись, какое право они имеют жаловаться на постепенное разрушение окружающего мира? Как далеко они готовы зайти, защищаясь от сестёр и братьев, посланных Шешей казнить их? Как справиться с яростью, копящейся от засилья знаков недобросовестной работы хур? Правильно ли вообще народ наг подходит к исполнению своих обязанностей, и если нет, то стоит ли продолжать хранить секрет их существования?

С противоположной стороны сюжет становится менее философским и более динамичным. Хотя Вани скорее всего заберут дары отступников, на этом возможности отчаявшейся наги не заканчиваются. Смогут ли герои выследить и казнить гнездо, прошедшее через ту же подготовку? Получится ли выманить одну из наг и заставить выдать остальных? Есть ли у предателей шанс на искупление? И как остановить сломленных, лишившихся всего наг, если те решат открыть Священную Тайну?

Многошкурый

За долгую жизнь древний нувиша совершил и лицезрел больше, чем другим оборотням под силу представить. Он проник в деятельность всех видов меняющихся и узнал такие тайны, за которые те готовы растерзать своего же. Его посягательство и норов превосходят всякие мыслимые границы: Старик проник даже в Растущие Тени. Вопиющая осведомлённость Многошкурого была доведена до сведения Шеши, но каково будет их решение? Можно ли доверить койоту сохранность змеиной тайны, или же слёзы циничного

смеха наполнят его ускользающий след? Готово ли ваше гнездо следовать решению Шеши? Согласятся ли герои ликвидировать Многошкурого, если получат такую миссию? Смогут ли найти его? Как вообще противостоять тому, кто выбирался из Малфеаса и обманывал смерть чаще, чем солнце восходит в устье реки?

А как гнездо отнесётся, если Шеша постановят отпустить Многошкурого? Склонят ли они смиренно встревоженные головы, надеясь лишь, что Старик умрёт до того, как успеет нанести непоправимый ущерб? Или же они возьмут дело в свои руки и решат самостоятельно избавиться от ходячей часовой бомбы народа змей?

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1: СУДЬИ

При надлежащем обучении все наги способны в одиночку судить и казнить собратьев-хур. Именно так наги действовали до Войны Ярости – до Винаты.

Но в наши дни наги работают гнёздами, чтобы ни одна не могла злоупотребить своим священным правом как Вината. Это позволяет складывать усилия: развивать навыки, компенсирующие слабости товарищей, и рассчитывать на ответную поддержку. Также эти узы смягчают тяготение одиночества, жившего в мрачных, полагавшихся лишь на себя судьях Геи.

И всё же каждая нага – прежде всего индивидуальность.

Соблазнительница

Цитата: *Я бы и не позволила угостить себя коктейлем, если бы не планировала эту ночь именно такой.*

Предыстория: Твои первые осознанные воспоминания – это душный пот, соприкосновение с человеческой кожей и безвкусные кривлянья мерзкой женщины вокруг шеста. Твои кольца обвивали её плечи и свешивались с шеи. Дым и огни ослепляли тебя, но оставалось лишь терпеть её грубое, насильственное обращение, когда женщина обёртывала тобой свои костлявые конечности и заходилась в дёрганной феерии. Как бы отчаянно ты ни пыталась уползти и спастись, женщина увлекала тебя обратно, марая пóтом твою змеиную кожу.

Но когда смысл этой пытки открылся тебе, возникший ужас уничтожил всякие следы смирения. Впервые в сознательной жизни ты взглянула за пределы подчинения грубой женщине. Ты жаждала освобождения, покоя, но встретила лишь масляные взгляды мужчин, глазеющие отовсюду из-за плотной завесы дыма. Объектом их похоти была ты и она, что державшая тебя. Мужчины вливали в себя отравленную воду и приближались к сцене настолько, насколько осмеливались. Некоторые протягивали к женщине свои пальцы, но та вульгарно скидывала их. Двое сцепились в драке за желанное место у сцены. Каждое движение женщины (и твоё, вслед за её склизким телом) распаляло порочный огонь в глазах мужчин.

Было ещё кое-что, свивающееся у ног толпы: огромный змей скользил среди них, сквозь них, обхватывая их так же, как ты вынуждена была обхватывать женщину. Мужчины не замечали и не чувствовали его, но ты ясно видела, как змей следует за пустым, озлобленным взглядом женщины, заражая каждого на своём пути. Алела пасть, блестели клыки, пронзая человеческую кожу и начиняя сердца раздутой пульсирующей кладкой. Но мужчины не кричали от боли – они выли от страсти и устремлялись поближе к той, что держала тебя. Ты слышала всё происходящее – потому что Первая Кожа упала с тебя. Впервые ощутив ярость, ты набросилась на «заклинательницу». От вида твоего безудержного гнева распалённых мужчин охватила паника, и духовный змей пал, растоптан в толчее рвущихся наружу, растворившись в пыли и густом дыму.

С тех пор прошли годы. Ты нашла своё гнездо, но всё ещё помнишь каждое движение женщины, поработившей тебя. Помнишь, как она дразнила и притягивала. Как она добивалась своего. И порой тебе чудится её пот.

Концепция: Ты прекрасно понимаешь, какой эффект оказывает предвосхищение секса на представителей других видов – оно лишает их воли, делает податливыми. Всем своим существом ты источаешь страсть и элегантным танцем ли, тонким намёком или манящим взглядом способна растопить благоразумие любого, оставляя единственную определённость. Ты точно знаешь, как принимать, увлечь и дать ровно столько, чтобы сделать из жертвы преданного раба – который расскажет всё что требуется или сам выйдет к поджидающим его нагам.

Рекомендации по отыгрышу: Чем чаще тебе приходится исполнять свой долг – как это называют товарищи по гнезду – тем отвратительнее становится секс в форме Баларамы. Ты всегда замечаешь, когда собеседника охватывает страсть, как его зрачки расширяются и начинают пить каждый изгиб твоего тела. Вне исполнения долга ты прохладна и отдалена, но для многих твоя неприступность – лишь вызов. Только гнездо уважает твою периодическую потребность в одиночестве. Твоё чувство к ним сильнее, чем любые признания твоих жертв.

Вещи: Дорогая одежда, подчёркивающая фигуру, сигареты (но без зажигалки), духи с феромонами, шокер.

Тень

Цитата: *Она так прекрасна спящей. Такая приятная кожа.*

Предыстория: В детстве у тебя не было друзей. Ты был слишком хил для активных игр, слишком невнимателен для учёбы и слишком чужд для общения. Но ты наблюдал за другими детьми и представлял себя среди них. В фантазиях ты подбирал их упавшие игрушки, подхватывал споткнувшихся, избавляя их от ссадин и синяков. Ты представлял долгие беседы с ними, протекавшие только в твоём воображении, предостерегая их от ошибок и поучая, как надо поступать.

В старших классах ничего не изменилось – но ты стал смелее. Ты выбрал самую красивую и популярную одноклассницу – Саманту, знакомую ещё с начала школы – и стал незримой частью её жизни. В кинозалах ты сидел позади её кресла. Ты каждый вечер наблюдал с ветвей дерева, как она ложится спать в своей комнате. Ты знал её лучше, чем все её друзья вместе взятые. И на твоих глазах она разрушила свою жизнь.

Бедняжка Саманта слишком много пила и слишком часто меняла парней. Её успеваемость упала под давлением, которое оказывали родители, твердя о поступлении в колледж. Вся её красота, талант, всё особенное и любимое в ней таяло с каждым днём, пока не исчезло. Она забросила внешний вид, и друзья один за одним перестали видеться с ней. Кроме тебя. И наконец, в худший момент её жизни – когда выяснилось, что один из сиюминутных любовников заделал ей ребёнка – ты открылся ей. Ты написал записку её почерком и положил на тумбочку. Здесь же ты поставил

баночку сильнодействующего обезболивающего её мамы и откупоренную бутылку дорогого скотча из запаса её отца. Ты запер дверь её комнаты изнутри, дождался утреннего пробуждения и объяснил ей, как надо поступить. Она испугалась, но поняла, что ты прав. Час спустя ты аккуратно опустил её на кровать и вернулся тем же путём, что пришёл. И обнаружил, что пока ты наблюдал за своей возлюбленной Самантой, кто-то наблюдал за тобой…

Концепция: Долг наг по большей части держится на выявлении недобросовестности жертвы через слежку, и здесь ты мастер. Твоя роль в гнезде – наблюдение, подмечающие каждую слабость духа и каждое отступление от обязанностей. Суд гнезда целиком полагается на твои сведения. Но ты не безучастный наблюдатель. Постигая жизнь своей потенциальной жертвы, вбирая в себя её быт, ты обретаешь её понимание происходящего. Даже если твой вердикт складывается не в её пользу, где-то внутри ты всё же любишь её. А когда миссия подходит к завершению, то тебе ничего не остаётся как тихо сожалеть о потере чего-то близкого, ставшего частью тебя. Товарищи по гнезду видят в этом эгоизм, но опыт подсказывает им прислушиваться к твоему суждению.

Рекомендации по отыгрышу: Всегда будь вежлив и почтителен. Ты же не хочешь, чтобы однажды жертва прослышала о тебе как о невоспитанном грубияне. Если товарищ по гнезду сделал что-то, напомнившее жертву, или похоже выразился, обрати на это его внимание. Если тебе случится посетить вместе с гнездом излюбленное жертвой

заведение, сядь на её обычное место и закажи её любимое блюдо.

Если справедливость требует окончить жизнь жертвы, не позволяй себе колебаться. Останься безучастным, исполняя волю Геи. Лишь убедись, чтобы именно тебя жертва увидела последним в своей жизни или хотя бы чтобы она осознала, что ты действовал ради её же блага. По завершении миссии не печалься слишком долго: поблагодари жертву за то недолгое счастье, что у вас было, и оставь его в прошлом.

Вещи: Цифровой фотоаппарат, блокнот, остронаправленный микрофон, магнитофон и маленький, удобный сувенир на память из жилища жертвы.

Уборщик

Цитата: *Ясно. Не объясняйте. Сейчас приду.*

Предыстория: Твоя Первая Кожа сошла поздно, став причиной чудовищного и абсолютно бессмысленного кровопролития. Во время спора с женой, кому ухаживать за стареющими родителями, гнев внезапно овладел тобой. Дальнейшее навсегда врезалось в память: её лицо, пока твои когти с методичной жестокостью разрывали её тело… Как ты плюнул ей в рот кислотой, чтобы прекратить крики… Как твои кольца выдавливали из неё жизнь, а твоя пасть смыкалась снова и снова… Мелочная ссора не шла ни в какое сравнение с безудержной яростью, обрушившейся на беззащитное тело супруги.

Вскоре ты пришёл в себя – с остывающим трупом жены на руках, весь в её крови, пропитавшей каждый клочок твоей изорванной одежды. Решившись наконец шевельнуться, ты

заметил позади две фигуры. Ты обратился к ним, но холодный взгляд одного заставил тебя умолкнуть, пока другой грубо поднял тебя на ноги. Они представились роднёй и рассказали, что давно наблюдали за тобой. Но в этой речи не прозвучало ни слова. Собственная холодность, будто всегда таившаяся под кожей, придавала происходящему правдоподобия. Тебе приказали поверить, и ты послушался.

Первый незнакомец вышел и вернулся со зверски истерзанным, ещё тёплым трупом мужчины примерно твоего роста и сложения. На мертвеце была твоя одежда, а на голове такая же стрижка. Перехватив кинжал на манер кастета, твой гость – наверняка он же и прикончил несчастного – выбил тому зубы и аккуратно собрал с пола. Второй незнакомец выкрутил подачу газа в камине. Затем они научили тебя, как принять самую маленькую форму, и ты покинул прежний дом в спортивной сумке.

Три дня спустя, прежде чем оставить тебя Шеше и исчезнуть, тебе показали свежую газету. В ней на третьей странице красовалась заметка об ужасном двойном убийстве по твоему адресу. Предположительно, двое неизвестных вломились в дом с целью ограбления и в довершение подожгли его, чтобы не оставлять следов. Соседи видели уезжающий фургон, но ни один не смог описать преступников. Фургон нашли брошенным в пятнадцати километрах от места событий. Двое наг (как они называли себя и тебя) приказали крепко запомнить всё, свидетелем чего ты стал, и усвоить урок. И ты усвоил.

Концепция: Шеша доверили тебе величайшую обязанность – поддержание тайны существования наг. Ты

полагаешься не на дары, а на умение подделать улики и заставить сцену катастрофы рассказывать другую, нужную историю. Твои товарищи занимаются отводом внимания официальных властей и поиском временных убежищ для напортачивших наг, однако именно ты разбираешься с сценами неудавшихся операций. Ты можешь в срочном порядке замаскировать последствия бешенства наги под неудачно обернувшуюся попытку ограбления, лучше потратить время на уничтожение всяких следов смерти. Каким бы ни был выбранный тобой метод, ты никогда не забываешь виновников. И, конечно, докладываешь обо всём Шеше.

Рекомендации по отыгрышу: Пусть за тебя говорит опыт и репутация, чтобы дурная молодёжь не смогла перечить. Не позволяй им объясняться, оправдываться и перекладывать вину за собственные ошибки. Будь профессионалом, безучастным как к случившемуся, так и к безответственности, которая послужила причиной – так работа лучше спорится.

Отдавая приказы, не допускай обсуждения. Не поясняй свои действия и не принимай советов. Действуй тщательно, дотошно, чтобы наблюдающие могли научиться у тебя. Не отчитывай их, не обращайся свысока и, главное, не инструктируй, потому что действия нагляднее слов. Пускай всем будет очевидно, кто хозяин положения, и пусть собственный стыд будет им лучшим наставником.

Вещи: Бывалый пикап, запас брезента, набор швабр, мётел и чистящей бытовой техники, бочонок серной кислоты.

Сэнсэй

Цитата: Встань. В этот раз перед броском расставь ноги шире и присогни колени.

Предыстория: Твоя жизнь – война. Когда тебе был всего-то год, родители сложили жизни на защите каэрна. Ты помнишь родительскую любовь и заботу – как мать помогла освободиться от скорлупы, как на берегу прекрасной реки ты слушал резную флейту отца, как отдыхал в тени его капюшона. Все остальные воспоминания юности наполнены отчаянием, кровавыми сражениями и ускользающе редкими мгновениями спокойствия. Твой нынешний двор возник вокруг каэрна горной реки, уступавшего в мощи разве что каэрну двора Вишнёвого Феникса. Бакэмоно, акумы и коварные кумо жаждали этой власти, поэтому двор принимал каждого, кто готов был поднять меч на защите каэрна.

Генерал каэрна приютил тебя и научил всем премудростям войны. Он заставил тебя понять, что новый двор – твой единственный дом. Что твоя единственная семья – воины-защитники каэрна, будущие братья по оружию. Что мечты о мести неосуществимы, если ты не высечешь каждый урок на своём окаменевшем сердце.

Шли годы обучения. Наконец наступил тот день, когда ты смог встать плечом к плечу с воинами. И тогда ты понял, что больше не жаждешь мести. Твои родители превратились в зыбкие тени прошлого, в приятные воспоминания. Твоей настоящей семьёй стал генерал. Его уроки также отчётливы в твоей душе, как и его имя. Теперь твоим призванием стало обучать новое поколение воинов двора.

Концепция: Пока генерал заведует войсками обороны каэрна, твоя задача – обучение искусству войны ретивых новобранцев. Когда генерал отдаёт приказ, отряды должны выполнить его точно и без промедления. Ты учишь их обращению с мечом, безоружному бою, обузданию и применению ярости и отрядному маневрированию. В тех редких случаях, когда тебе необходимо выступить в составе сэнтая, ты принимаешь знак Опоры.

Рекомендации по отыгрышу: Ты не пичкаешь головы учеников коанами и туманными наставлениями. Ты не поручаешь им скучный труд, полезный в бою лишь если ученик сам догадается, как его применить. Обучая, говори ясно, показывай наглядно и требуй повторить движения. Если не получилось, повтори демонстрацию, и так пока урок не будет усвоен. Не стыди учеников и не становись для них врагом, иначе новобранцы растратят себя на вражду с тобой. Напоминай им, что генерал ожидает от каждого образцовой службы. Напоминай, что любая уязвимость даёт преимущество врагу и будет стоить жизни.

Если генерал назначит тебя в сэнтай, выступай без промедления. Но избегай становиться лидером, даже если сэнтай составлен из твоих учеников. Ободри их, помоги советом, научи, но не вынуждай их зависеть от тебя. Будь уверен в своих учениках, из которых твоё наставничество выковало способных воинов и достойных лидеров.

Вещи: Одежда свободного покроя, азиатская шляпа, катана, боккэн, резная флейта.

Шёпот реки

В русле реки перекатываются камни. Они направляют её течение: в их власти запрудить реку или рассечь её в сияющие струи. Но и сама река точит камни, скругляет острые края. Однажды последний вздох реки смолкнет, и останутся только гладкие камни.

Вината

Мы не милуем ни умышленных предателей, ни тех, кого к предательству привела глупость. И всё же я считаю, что Неназываемая-Но-Не-Забытая действовала из глупости, а не умысла. Сейчас мы заслуженно её порицаем, но когда-то всё было иначе. Когда-то она могла стать величайшей из нас. Уже в юном возрасте она была живой легендой в устах каждого – и особенно в своих. Благоговейный, испуганный шёпот свидетелей её правосудия вдохновлял её на новые свершения. Похвалы никогда не было достаточно – она всегда стремилась заслужить большее.

Именно тем коварный Вирм и пленил её. Он сыграл оду на нитях своей стылой плетёной темницы, напевая, что Неназываемая – вольная аватара равновесия, воплотившаяся на Земле. Он усыпил её и подарил грёзы о вселенской гармонии, о спокойствии и согласии, к которому стремилось мироздание до того, как Вильд свёл с ума Вивера, и тот неоправданно широко раскинул свои сети. Вирм также поведал Неназываемой, что гармония ещё достижима, даже при её жизни – если отважиться на одно сложное решение.

Стоило Неназываемой мечтательно улыбнуться, как её взору открылся тот единственный, кто стоял на пути равновесия: молодой агрессивный вервольф, чей вой

доносился через моря, с чьих клыков стекала кровь братоубийства. Вирм открыл, что на глазах этого вервольфа исчезнут последние остатки равновесия и спокойствия на Земле.

Проснувшись, она выследила и убила серебряного клыка, не догадываясь, что Вирм скормил ей злейший из отравленных плодов. Ведь даже Осквернитель способен на правду, если это способствует его нуждам.

Как я понимаю историю, наги-старейшины, первые Шеша, надолго оттянули её смерть. Надеюсь лишь, что она прожила достаточно, чтобы осознать глубину предательства Вирма и чтобы убедиться, что мы не вправе служить единоличному хозяину и при этом претендовать сохранение желанного Геей равновесия. Надеюсь также, что эта история до самой смерти не покинет мою память, как и имя Неназываемой.

Васана

И ещё одного я помяну сегодня у реки: Васана Изумрудный, Васана Грозный, Васана О Трёх Капюшонах, что опустился на землю в последний раз. Говорят, он только лёг отдохнуть, но мне ли не узнать лик смерти. Молва гласит, что он смиренно просил позволения опуститься у подножья горы, ближайшей к его дому, чтобы вверить последние мгновения суду Третьей Матери. Согласно словам очевидицы, поведанным мне, пока я вспарывал её живот, стоило Васане смежить очи – как под ним забил ключ, где прежде не было ключа. Слёзы радости Третьей Матери объяли Васану и вскоре скрыли от взоров. Знавшие его, как та несчастная,

рассказывают об улыбке, осветившей смертные уста Васаны, когда Третья Мать забрала его к себе.

Я помню о Васане. Целое поколение ракшас трепетало в ужасе от его имени после расправы с князем Джатадакой. Свитки, украшающие двор Вишнёвого Феникса, восхваляют его подвиг при защите каэрна, где он стоял последним на вершине Фудзи, когда остальные пали. Однажды он позволил слону растоптать себя, пока не стал тоньше циновки, чтобы спрятаться в камышовых сандалях демонического великана-генерала Кодомо Гундзина. Васана уничтожил того посреди марша на храм Предков. На всякую казнённую мной душу, на всякое проклятье, исторгнутое мной или обращённое ко мне, Васана убил двоих бакэмоно и отомстил за три несправедливости. Васана был первейшим из воинов нашей бурной эпохи.

Сегодня я отправлюсь на место его смерти, как и многие в этом году. Я устремлю взор в устье погребального ручья и постараюсь поймать его взгляд среди перстов Третьей Матери. Как и многие подобные мне и ему, я пролью ровно одну следу чистейшей воды в звенящий поток, показывая, что даже такие как я способны уважать таких как он.

Десятый Шаг

Я не питаю любви к Шеше и ко встречам с ними, но скучаю по Десятому Шагу. Он приветствует каждого на входе в ананту пред Си Ван Чи, оказывает гостеприимство и заботится о наших потребностях. Усталых он отводит отдохнуть. Жаждущим приносит чистой речной воды в резном черпаке, который старше его самого. Когда Шеша

желают увидеть нас и получить рассказ о проделанном и услышанном, именно Десятый Шаг собирает нас из покоев, где мы отрешаемся от тревог, и проводит в залу.

Мне неизвестно, когда он родился и кто его семья. По погремушке на кончике хвоста ясно, что он из Америки. По всегда раздвоенному языку – что он ахи. По глубоким жёлтым глазам, ловящим каждый взгляд, мне ясно о его одиночестве. Также я знаю, что он любит Шешу всем сердцем. Это сквозит в том, как он кланяется входу в их зал, когда отводит простых наг для отчёта.

Десятый Шаг не говорит мне ни слова – ни вслух, ни ночным шелестом, и именно поэтому мне его недостаёт. Он ничего не спрашивает и тем не вынуждает повторяться, когда я предстану перед Шешей. С ним я не взвешиваю, стоит ли признаваться в страхах или приходящей неуверенности. Я не обсуждаю с ним сложные темы, ведь без вопроса не требуется и ответ.

На прошлом отчёте мне отказали во встрече с Лун Лу. Десятый Шаг подошёл и присел рядом на камне, где я предавался унынию. Он взглянул на меня с тем же нескрываемым уважением, что сияло в его глазах при нашем появлении в Нандане. Он не попытался утешить или объяснить, как мне улучшить свои показатели перед следующей встречей с Шешей. Он не уставился на меня с осуждением и жалостью на лице. Он просто посидел рядом, пока товарищи по гнезду принимали уроки Драконьих Владык.

Вот за что я люблю Десятого Шага и всегда скучаю по нему за пределами Нанданы. Он не унижает меня жалостью

и не снисходит с бессмысленными наставлениями. Он не судит меня – хотя в любом прочем собрате я бы презрел эту черту. Я поделился с товарищами своими размышлениями, и они всецело согласились. Да будет благословенен тот, кто напоминает нам, что суд составляет лишь наш долг, а не нас самих.

Абрахам Вейверли

Я прекрасно понял, о ком ты. Англичанин. Сойдёт на седьмой десяток. Вслух только раздаёт приказы и отчитывает. А когда оглядывается, сутуло так вытягивает шею. Это Вэйверли. Не дёргайся, пацан: никто не узнаёт его имя, если Вэйверли сам того не хочет, и я бы не упомянул его без веской причины.

Я был твоих лет, когда Вэйвери нашёл меня. Как раз вылез из Первой Кожи и ничего не соображал. Вэйверли следил за моими родителями, двумя родичами, и предвосхитил моё появление. Он поведал мне, кто я и для чего существую. Он потратил годы на моё обучение, как и с тобой. Рассказал о других, как судить их и как убивать их, когда те напортачат. Вижу по твоим глазам, что это знакомо. Судя по словам прочих, Вэйверли тем и занимается: находит запутавшихся, обучает и составляет из них гнёзда, как с тобой и мной. Если я верно толкую Абрахама, то через годик он подкинет нам третьего.

А теперь слушай сюда: крепко запомни каждый урок Вэйверли. Ни в коем случае не напортачь. У меня было два товарища по гнезду, и одна провинилась – Марин, ты как раз её заменяешь. Она промедлила с исполнением долга, и

оттого погиб наш третий товарищ Андреас, убит тем самым волчьим ублюдком из Гонконга, которого мы преследовали. Вместе с Марин мы довершили начатое и прикончили ходящего-по-стеклу, а затем избавились от улик – даже транспортировали тело Андреаса домой до самой Миссисипи! – но Вэйверли как-то обо всём узнал. Он ворвался к нам ночью, пока мы спали, и волочил за собой труп Андреаса. Пока мы замерли в оцепенении под его взглядом, он взвалил труп на кровать между нами, а затем заставил делать такое, что я пронесу с собой до могилы и дальше, куда бы ни послала меня Гея. После Вэйверли ушёл и забрал Марин. Он заставил её нести тело Андреаса. Даже не дал ей одеться.

Итак, ты здесь, а вскоре прибудет ещё один. Марин теперь где-то в другом гнезде, в лучшем случае. Так что хорошенько запомни, пацан: если ты по-крупному напортачишь и Вэйверли об этом узнает, то придёт твой черёд завидовать Андреасу.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2: В ЗМЕИНОЙ КОЖЕ

Для начала хочу предупредить: описанное ниже – мой профессиональный опыт, однако он не научит вас обращаться со змеями. Ни в коем случае не приближайтесь к крупным или ядовитым змеям. Домашние змеи – замечательные питомцы, однако опасными для человека видами должен заниматься профессионал.

Ник Эспозито

Анатомия змеи

Подотряд змей (Serpentes) составляет половину отряда чешуйчатых рептилий (Squamata). Есть несколько подходов классификации змей, однако в рамках данного текста мы рассмотрим четыре семейства: удавы (Boidae), гадюки (Viperidae), ужеобразные (Colubridae) и аспиды (Elapidae). К удавам относятся крупнейшие удушающие змеи – как собственно удавы, так и питоны. В семейство гадюк входят гремучники, собственно гадюки и многие другие ядовитые змеи. Семейство ужеобразных – самое обширное, включающее различные виды от простых полозов до африканского бумсланга и кавказской кошачьей змеи. Наконец, к семейству аспидов относятся мамбы, морские змеи, коралловые аспиды и даже кобры.

Для понимания змей прежде всего нужно знать их отличие от теплокровных животных, таких как млекопитающие или птицы. Змеи должны сами регулировать

температуру тела одним из двух способов. Иначе говоря, все змеи – эктотермы, или холоднокровные. Но это вовсе не означает, что змея на ощупь холодная – просто температура эктотермов определяется окружающей средой, а не внутренними процессами. Змеям приписывается медлительность, но обычно (при благоприятных внешних условиях) температура змеи даже выше, чем у большинства млекопитающих. Это значит, что змеи куда активней, чем можно ожидать.

Некоторые змеи регулируют температуру тела с помощью солнечных ванн, нежась на прогреваемых поверхностях – например, камнях и асфальте. Этот гелиотермический метод характерен лишь для небольшого числа змей. Он куда более свойственен ящерицам, черепахам и крокодилам.

Можно заключить, что змеи, наверное, должны обитать только в тропиках – но это не так. Я наблюдал возле своего дома в северном пригороде Чикаго самых разных змей от садовых ужей до гремучников. А вот то, что змеи нуждаются в куда меньшем объёме пропитания – правда. Теплокровные затрачивают 70-80 % поглощаемой пищи на поддержание температуры. Образ жизни млекопитающего нуждается в ежедневных трапезах, а рептилии могут не есть неделями без последствий для здоровья. Анаконды питаются раз в три месяца (съедая, впрочем, добычу размером с оленя). Самый удивительный задокументированный случай – взрослый королевский питон, который не ел 16 месяцев.

Пожалуй, наиболее любопытная часть змеи – её голова. В ней скрывается фирменный раздвоенный язык, с помощью

которого животное пробует воздух. С каждым трепетанием язык собирает запахи и сведения об окружающей среде. Во рту язык попадает в орган Якобсона – сверхчувствительный обонятельный анализатор, передающий информацию в мозг. Так животное изучает обстановку и узнаёт о расположении источников тепла. Для змеи это главный способ ощущать мир. Кроме того, у некоторых змей есть надгубные ямки, собирающие дополнительную информацию – именно в честь них подсемейство гремучников также называют ямкоголовыми. Ямки отчётливо различают тепло, в частности, позволяя находить добычу по тепловой картине.

Ещё одна удивительная особенность змеиной головы – челюсти. Популярные представления приписывают змее способность отделять кость нижней челюсти, но это заблуждение. На самом деле змея способна разевать пасть почти на 180 градусов благодаря дополнительным суставам, отсутствующим у других животных. У большей части животных нижняя челюсть представлена единственной костью, соединённой напрямую с черепом, но у змеи челюстных кости четыре. Передняя часть челюсти не сплошная, а соединена эластичным сухожилием. По бокам головы есть ещё две кости между черепом и остальной челюстью.

Внутреннее строение змеи столь же поразительно. Как и у большинства животных, органы змеи в основном парные, но один орган из пары почти всегда недоразвит. Например, левое лёгкое обычно гораздо меньше правого, в то время как правое увеличено и растянуто. Внутри сердца стенки не до

конца разделены, поэтому два типа крови – насыщенная и бедная кислородом – перемешиваются.

Самая примечательная черта змей – отсутствие конечностей. Благодаря этому эволюционному изобретению змея может проникать всюду, где прячется её добыча. Роль конечностей выполняют специальные чешуйки и мускулатура на животе. Чешуя змеи в основном уложена подобно плитке, однако на животе чешуйки представляют собой перекрывающиеся, направленные к хвосту пластины, будто черепица. Они обеспечивают сцепление, а волнообразное сокращение мышц живота позволяет скользить вперёд. У змей, ведущих древесный образ жизни, эта способность развита настолько, что они способны ползти вверх по стволу дерева. Пустынные змеи передвигаются похожим образом, хотя со стороны это выглядит иначе.

Змеям доступно и два других способа перемещения. У морской змеи тонкое, уплощённое по вертикали тело и плоский хвост. Благодаря этому она плавает как рыба и даже способна плыть хвостом вперёд. Некоторые змеи умеют сплющиваться усилием мускулатуры, чтобы обрести парусность и парить в прыжке.

Жизнь змеи

Змеи бывают яйцекладущие и живородящие. Яйцекладущие обычно согревают кладку до самого вылупления. Яйца рептилий примечательны: у них вместо

скорлупы кожистая мягкая оболочка[8]. Живородящие змеи согревают кладку внутри собственного тела. Так или иначе, когда яйца вылупляются, мать оставляет детёнышей расти самостоятельно. Кстати, кобры – яйцекладущие и к тому же единственные змеи, устраивающие гнездо. Самка собирает кольцами кучу листьев, обычно бамбуковых. Затем она откладывает яйца во внутренние пустоты, сама оставаясь наверху.

После появления на свет змеёныш вынужден выживать самостоятельно. К счастью, змеи вылупляются (или рождаются) уже готовыми охотиться. Богатый ассортимент потребляемый змеями пищи включает яйца, птиц, грызунов, рыбу, насекомых и даже ящериц и других змей.

В первый год змея активно растёт, периодически сбрасывая кожу. Это требуется, когда размер змеи становится слишком большим для её кожи. Многие позвоночные, такие как птицы и млекопитающие, постоянно заменяют покров тела, клетку за клеткой. Но рептилии избавляются ото всей кожи одновременно. За несколько дней до линьки змея тускнеет, а её глаза белеют, потому что пространство между старым и новым слоями заполняется жидкостью, позволяющей просто выползти из прежней кожи.

Размеры, которых достигают особи разных видов, у змей одни из самых разнообразных в животном царстве. Самая маленькая змея на планете – браминский слепун, обитающий в Мексике. Взрослый слепун в длину всего 10 сантиметров. Напротив, самая крупная змея – сетчатый питон, вырастающий более 9 метров.

[8] Следует учесть, что по современным представлениям птицы являются подмножеством рептилий.

Змея достигает половой зрелости задолго до своей максимальной длины. В сезон размножения самцы выслеживают самок и добиваются их благосклонности. Брачный ритуал разнится от демонстративных боёв с соперниками до сложных танцев. После совокупления пара расстаётся, и самец обычно уползает искать следующую самку. Вне сезона размножения почти все змеи ведут одиночный образ жизни. Если змеи всё же живут рядом или даже делят нору, то обычно они не общаются, а просто используют общую территорию.

Ядовитые змеи

Хотя всего три змеиных семейства ядовиты, сами яды и способы их доставки крайне разнообразны. Когда-то считали, что змеиный яд бывает всего нескольких видов, и каждый строго соответствует своей группе змей. Сейчас различают почти десять химических формул яда, и несмотря на сходство последствий для организма, у каждого свои особенности. Среди обширного списка возможных симптомов – отёк, кровотечение, разрушение нервной системы и некроз, то есть отмирание тканей. Но помните, что змеи нападают только в случае угрозы. Настоящая функция яда – это охота. Обобщая, яды змей можно поделить на две разновидности: гемотоксины, воздействующие на кровь, и нейротоксины, воздействующие на нервную систему (именно такой яд у кобры).

В семействе гадюк ядовиты все. Именно они доставляют яд фирменным способом: с помощью выдвигающихся клыков. Если увидите клыки, появляющиеся в раскрытой пасти –

знайте, это гадюка. Такое приспособление необходимо из-за исключительной длины клыков – иначе они бы не помещались во рту. У крупнейших видов клыки превышают 5 сантиметров. Яд попадает в жертву после молниеносного броска. Гадюки никогда не вцепляются жертву: полые клыки и так впрыскивают яд как шприцем. Яд семейства гадюк обычно поражает кровеносную систему, вызывая отёки, воспаления и кровотечения. Раньше считали, что действие яда местное, однако это было связано с практикой перевязывать кровоток, чтобы помешать яду распространиться. Сегодня такой подход считается вредным: если дать яду разойтись по организму, то после приёма противоядия ни одной части части тела не придётся восстанавливаться от концентрированного ущерба.

Семейство аспидов тоже целиком ядовито, однако клыки у них обычной длины и не нуждаются в специальном механизме, чтобы не мешать челюстям смыкаться. Нападая, змея прикусывает жертву. Распространяясь по организму, яд этих змей обычно поражает нервную систему. Некоторые аспиды выработали способность плеваться ядом, целясь в глаза. Это исключительно оборонительная способность. Струя яда крайне точна и может навсегда ослепить обидчика.

Наконец, третье ядовитое семейство – это ужеобразные. Яд есть только у небольшого числа их видов. Доставляется он примечательным образом: яд скрывается не в клыках, а в задних зубах глубоко в челюсти. Чтобы впрыснуть его, змея должна вгрызться в жертву. Только тогда яд попадёт в нанесённую рану.

Предупредительные сигналы

У змей богатый арсенал способов прогнать хищника. Некоторые способы достаточно обычны среди животного мира, другие встречаются только у змей. В целом змеи используют два канала информации: зрительный и звуковой.

Одна из самых распространённых уловок против хищника – это мимикрия под опасное для него животное. В качестве образцового примера можно привести ситуацию с арлекиновым коралловым аспидом, обитающим в центральных штатах США. Эта крайне ядовитая змея предупреждает о своей смертоносности яркой окраской с чередованием чёрного, жёлтого, красного и снова жёлтого. Многочисленные безобидные виды змей, обитающие в тех же краях, имитируют эту окраску, хотя и с отличиями. Развилась ли схожая окраска у столь разных видов змей именно в целях мимикрии – вопрос спорный, однако это работает. Есть пословица, чтобы отличить опасных змей от безопасных: «Красно-жёлт – будешь мёртв, красно-чёрен – сам не тронет»[9], ведь только у кораллового аспида жёлтое соприкасается с красным. Свиноносые змеи прибегают к другому способу: они надуваются и громко шипят, но если это не помогает, змея внезапно переворачивается брюхом кверху, вываливает язык и притворяется мёртвой[10]. Хотя кажется, что так хищнику становится только легче напасть,

[9] Более дословный перевод поговорки: «Красный на жёлтом — убьёт беднягу, красный на чёрном — друг человека». Запоминанию способствует рифма со вторым цветом после красного.

[10] Многие виды свиноносов также выделяют зловоние. Если же притворяющуюся змею перевернуть спиной вверх, она зачастую попытается перевернуться обратно для пущей убедительности.

на деле не все прельщаются падалью и многих уловка отваживает.

Но самый известный визуальный сигнал змеи – это раздувание шеи. Эту способность часто приписывают исключительно кобрам, но и некоторые другие виды обладают подобным умением. Одни виды раздувают шею по горизонтали, другие – по вертикали. У кобры, конечно, демонстрация самая впечатляющая. Именно раздувшийся капюшон кобры представляют как образ угрожающей змеи. Капюшон помогает не только от подошедших спереди хищников, но и от нападающих со спины. Рассмотрите узор очковой кобры: на спине он куда ярче, чем на животе. Рисунок сзади похож на глаза – так кобра убеждает хищника, что добыча куда крупнее, чем кажется, а может быть, и вовсе не змея. Немногие знают, что кобры иногда пригибаются к земле, открывая капюшон небу. Считается, что так они отпугивают хищных птиц.

Что касается угрожающих звуков, у змей их два. Самый часто встречающийся – шипение, издаваемое на выдохе. Но есть и другой, особенный – погремушка гремучника. На кончике хвоста гремучника находятся толстые полые чешуйки, которыми змея трясёт в случае угрозы. Стукаясь друг о друга, чешуйки отчётливо гремят, разнося по округе однозначное предупреждение. Новые чешуйки добавляются в погремушку с каждой линькой. Считается, что подсчётом чешуек в погремушке можно узнать число прошедших линек, однако это не совсем так. Иногда чешуйки снашиваются или обламываются, так что это даёт только минимальную оценку линек. Звук погремушки настолько узнаваем, что многие

безвредные змеи, такие как обитающий в той же полосе маисовый полоз, бьют хвостом в куче листьев или зарослях травы, имитируя шелест погремушки. Для опытного уха эти звуки ничуть не похожи, но достаточно убедительны для большинства хищников.

Королевские кобры

Поскольку исходные родичи наг – королевские кобры, то стоит сказать о них отдельно. Мало кто знает, что королевские кобры – исключительно древесные змеи. Обычно их показывают на земле, однако все особи проводят большую часть жизни в ветвях. Ещё один малоизвестный факт – это питание: диета королевских кобр почти целиком состоит из других рептилий. Передачи о животных часто демонстрируют схватки кобр с мангустами, из-за чего легко подумать, что излюбленная добыча кобр – млекопитающие. В действительности всё с точностью до наоборот, и это млекопитающие нередко добывают кобр. Для древесных змей королевские кобры необычайно крупны и держат первенство по длине среди ядовитых змей. Самая крупная задокументированная кобра превышала 5,6 метров.

Нельзя сказать о кобрах, не упомянув заклинателей кобр. Суть действий заклинателя, конечно, не совпадает с предлагаемой легендой. Предполагается, что гипнотическая мелодия и ритмичные движения погружают змею в состояние транса. На деле же кобра не способна восхититься даже самой прекрасной игрой, поскольку змеи абсолютно глухи[11]. В действительности кобра воспринимает заклинателя

[11] Современные исследования показывают, что это не совсем так: даже без внешнего уха змеи слышат низкочастотные звуки, а также очень громкие звуки,

как угрозу и готовится к агрессивной самообороне, как только заклинатель остановится – а пока он движется, шоу продолжается.

Гремучники

Гремучники хорошо известны по всему миру и являются самыми распространёнными змеями в США. Они относятся к семейству гадюк и встречается только в Новом Свете. Для нагской хроники, проходящей в США, это лучший видовой кандидат. Ареал обитания гремучников простирается от крайнего севера до самой Центральной Америки. Они встречаются в любом климате, от тропиков до средней полосы. Самый крупный из гремучников, ромбический гремучник, достигает в длину 2,1 метра, в то время как взрослые карликовые гремучники часто не превышают 45 сантиметров. Яд любого гремучника способен убить человека, однако только самые опасные виды, такие как мохавский гремучник, могут убить здорового взрослого человека достаточно быстро. Почти все гремучники – крепкие змеи, ведущие наземный образ жизни, хотя встречаются виды и со склонностью к древесному образу жизни.

Ещё удивительные факты о змеях

- У удавов на теле есть шпоры – последние рудименты задних ног их дальних предков. У самцов эти шпоры

поскольку те передаются через вибрацию черепа. Кроме того, благодаря сложному челюстному аппарату змея в мельчайших деталях слышит «землю», прижавшись к ней, и способна различить даже шаги грызунов. Однако духовые инструменты змеи и правда не слышат.

значительно заметней и используются в ухаживании за самкой.

- Ядовитая змея сознательно решает, впрыснуть ли яд. Укусы без яда называются холостыми.
- Австралия – единственная страна, где ядовитых змей больше, чем удушающих. Там живут одни из самых ядовитых змей в мире – о чём вы наверняка знаете, если смотрели «Охотника на крокодилов»[12].
- Идея инфракрасного самонаведения снарядов подсказана термочувствительными надгубными ямками змей.
- В Малайзии есть храм, посвящённый храмовым куфиям. Этот вид гадюк настолько кроткий, что посетителям разрешают спокойно брать их на руки.
- Некоторые змеи способны различить переход температуры в 0,0015 градуса Цельсия с расстояния около 9 метров.

Змеиное родео

Так называемое змеиное родео – популярное развлечение и «спорт» в южных штатах США, преимущественно в Техасе. Всё начинается со всеобщей охоты на диких гремучих змей. Тысячи пойманных особей приносят в место проведения родео и складывают в специальные загоны. Многие змеи, которые оказались внизу закона, вскоре погибают под весом собратьев. Выжившие используются в различных игрищах, среди которых, к

[12] Популярная в США передача о животных, которую вёл австралийский натуралист Стив Ирвин. Его уникальным подходом было показать зрителям, что даже опасные виды — не чудовища или чуждые, бесконечно далёкие от людей организмы, а вполне понятные нам существа с такими же эмоциями, реакциями, образом жизни. Передача породила много пародий и подражаний, сосредотачивающихся на одном аспекте подхода Стива Ирвина: его манере тревожить опасных животных в их естественной среде обитания.

примеру, ловля на скорость двенадцати змей, выпускаемых на арену к каждому претенденту по очереди. По завершении родео оставшихся змей готовят в пищу или просто убивают. Следует помнить, что ежегодная статистика нападений гремучников включает случаи укусов из-за участия в подобных родео.

Домашние змеи

После всего сказанного об опасности змей призадумаешься, зачем кому-либо такое домашнее животное. Но хотя ни один вид змей не был и близко одомашнен – если это вообще возможно – некоторые виды достаточно смирные, чтобы стать замечательными питомцами. Автор данного текста рекомендует желающим завести змею маисовых полозов и других крысиных змей, отличающихся выносливостью, спокойным нравом и скромными габаритами[13]. Но обязательно – пожалуйста! – ознакомьтесь с соответствующей литературой, прежде чем брать домой змею. Ни один питомец не заслуживает хозяина, не готового о нём заботиться.

Литература

Описанное выше, конечно же, только самое основное о змеях. Я посвятил годы их изучению, но даже это лишь вершина айсберга. Я не в силах перечислить все издания, собранные у меня на полках, но всё же порекомендую те книги, которые я достал оттуда для данной заметки.

- Snakes / Змеи, автор Дэвид Баджер

[13] На территории бывшего СССР аналогом является амурский полоз, но и популярные для содержания американские змеи тоже встречаются у змееводов.

- The World’s Most Spectacular Reptiles and Amphibians / Самые удивительные рептилии и амфибии мира, автор Уиллиам Ламар при участии Уиллиама Лава
- A-Z of Keeping Snakes / Букварь содержания змей, автор Крис Мэттисон
- The Encyclopedia of Snakes / Змеиная энциклопедия, также Криса Мэттисона
- Reptiles / Рептилии, периодика
- Vivarium / Виварий, периодика

Примечание переводчика:

К сожалению, ни одно из этих изданий не переведено на русский. Однако в рунете доступна обширная информация по содержанию змей, а также активное сообщество, готовое ответить на вопросы. На таких сайтах как MyReptile можно найти сведения и о диких змеях, встречающихся на территории бывшего СССР. Другой сайт, где есть заметки по множеству видов животных – floranimal.ru, однако он часто недоступен.

Благодарности

Неоценимую помощь в составлении этой главы оказал Донни Штадт. Его опыт и эрудиция помогли со многими фактами в данном тексте.

Уважаемые читатели, если в ходе прочтении перевода вы встретили ошибки перевода, опечатки, неточности или что-то еще требующее исправления, пожалуйста, сообщите об этом

составителю. Сделать вы это можете по почте -

ivanov.alex56@yandex.ru

Заранее больше спасибо!